Blu-ray Disc

CONAN, THE BOY IN FUTURE

BONUS DISC

BONNEAMISE

BCXA-0378

CONAN

THE BOY IN FUTURE

Blu-ray MEMORIAL BOX

BONUS DISC

BONUS

DISC 1

第1話「のこされ島」 第2話「旅立ち」 第3話「はじめての仲間」
第4話「バラクーダ号」 第5話「インダストリア」
第6話「ダイスの反逆」 第7話「追跡」
第8話「逃亡」 第9話「サルベージ船」

BCXA-0378 | COLOR | 752min. | LINEAR PCM (MONAURAL) | AVC | BD50G×3枚 | 16:9〈1080i High Definition〉 | 複製不能 | レンタル禁止

BONUS

DISC 2

第10話「ラオ博士」　第11話「脱出」　第12話「コアブロック」
第13話「ハイハーバー」　第14話「島の一日」
第15話「荒地」　第16話「二人の小屋」
第17話「戦闘」　第18話「ガンボート」

CONAN, THE BOY IN FUTURE
Blu-ray MEMORIAL BOX

BONUS

DISC 3

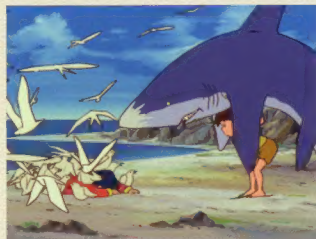
第19話「大津波」　第20話「再びインダストリアへ」
第21話「地下の住民たち」　第22話「救出」
第23話「太陽塔」　第24話「ギガント」
第25話「インダストリアの最期」　第26話「大団円」

発売・販売元：BANDAI VISUAL バンダイビジュアル株式会社
Manufactured and distributed by BANDAI VISUAL CO., LTD. Made in Japan.

CONAN
THE BOY IN FUTURE
BCXA-0378
©NIPPON ANIMATION CO.,LTD.
NOT FOR SALE
未来少年コナン
CONAN, THE BOY IN FUTURE
Blu-ray MEMORIAL BOX

コナンとラナ —— 2人の出会いから新たな冒険が始まる!

西暦2008年 —— 核兵器を遥かに上回る超磁力兵器により、世界の半分は一瞬にして消滅。
5つの大陸は引き裂かれ、海に沈み、人類は絶滅の危機に直面した。
それから20年後 ——
「のこされ島」と呼ばれる小さな孤島で、コナンという少年がおじいと共に暮らしていた。
ある日、島にひとりの少女が漂着する。少女の名はラナ。
ラナはコナンにとって、おじい以外で初めて出会った人間であり、初めて知る女の子だった。
それまで「のこされ島」しか知らなかったコナンは、ラナとの出会いにより、
外の世界へと飛び出していくことになる。
たどり着いた先で待ち受けていたのは、多くの人たちとの出会い。
そして、再び訪れようとしている世界の危機だった……。

STAFF INTERVIEW

プロデューサー

中島順三

――今回のBlu-rayには、デジタルリマスター化したワイド版（16:9）の映像も収録されていますが、その作業経緯をお聞かせいただけますか？

最初に、パナソニックさんから「技術的にこういうことが可能ですよ」ということで、『未来少年コナン』のオープニング映像をデジタル化させてみたいというお話をいただいたんです。それで試験的にやっていただいたら、思った以上に良い出来で…。Blu-rayという新しいメディアにも対応出来るし、テレビのデジタル化を見越せば、いずれは16:9の画面で放送するようになるから、そういう作業が出来るならやっておいたほうがいいんじゃないか、ということを社長に提案しました。

――ワイド化されて画郭が左右に広がりました。初めのTV放送時には見えていなかった部分が収録されていますが、あれは元々のフィルムにあった部分なのですか？

そうです。あったのです。『未来少年コナン』は35mmネガで撮影されていますが、放送は16mmのプリントからビデオを作り、それを放送素材としていました。35mmのオリジナルのネガには撮影されているすべてが16mmのプリントに表現されておらず、周囲が少しカットされているのです。そこで今回はオリジナルの35mmネガから直接HDのビデオにしました。そのHDには35mmオリジナルネガの映像がすべて映っています。即ち16mmプリントには無かった部分も描かれています。微妙ではありますが、今まで見えていなかった左右の部分が見えています。

※デジタルリマスター化した16：9映像（右図）は、4：3映像（左図）では見えていなかった左右が見える。

――色もより鮮やかになりましたね。

スクラッチ（雑音）とかセル傷なども機械的に消せるので、それだけでもかなり観やすくなっていると思います。オリジナルのネガから直接HD作業していただいたので、発色も良くなったというわけです。

――そもそも『未来少年コナン』の企画は、どういった形で進められたのですか？

最初にNHKさんから新作アニメの相談があった時、『世界名作劇場』シリーズのような古典的なドラマとか、民放ではやっていないようなドラマを求めているんじゃないかなと勝手に考え、そういう作品の企画をいくつか揃えて行ったんです。そしたらメインターゲットは小学5～6年生の男の子ということだったので、企画を再検討して原作『残された人びと』を持って行ったら、「それでやってみましょうか」という話になったんです。アニメを外部に発注して作るというのは、NHKさんとしても初めての試みでしたね。当時の発注元は「青少年局」というところで、アニメ専門の部署があったわけでも無いので、僕らがやりとりしていたのも、それまで『NHKスペシャル』などを担当していた人でした。

――企画当初から、監督は宮崎駿さんに…という感じだったのですか？

NHKさんで新作を作ることが決まってから、じゃあ誰にやってもらおうかという段階で「宮崎さんがいいんじゃないんですか？」という話になったんですよ。彼にしてもテレビシリーズの初監督ということで、その大変さは十分に知っているだろうし、いろいろ悩まれただろうと思いますけどね。皆さんがどう感じるかはわからないけど、僕個人としては、後に宮崎さんがジブリで作っていることのほとんどすべてが集約されているくらい、『コナン』には彼の想いが詰まっていると思います。自分で演出するようになる前からあった「ああしたい」「こうしたい」という想いが、すべて『コナン』の中に入っているんじゃないでしょうか。

――原作がある作品ですが、そこはあまり気にせずという感じでしたか？

原作とはまったく違うストーリーで、アニメは骨格だけをもらった感じでしたね。あとはほとんど宮崎さんがオリジナルとして作り、自分の想いみたいなものを叩き込んで、途中からはどんどん変更も増えていきました。週1回の放送なので、スケジュール的には1週間に1本作らないと大変なんですけど、実際には作れませんでしたね。実は一番最初に、NHKさんからは「放送前に全26本納品してほしい」っていう要求があったんです。さすがにそれは無理なので「ひとまず13本出来るように頑張りましょう」っていうところから開始したんですけど、結局出来なくて、2か月分の8話分まで納品したところで放送がスタートしました。でも、その後も週1ペースで作ることなんて出来ないから、7、6、5…とストックが減っていき、ドキドキするような状況になるわけで（笑）。編成の都合で休みが入って、放送を飛ばしたこともありましたけど、結局ストックが4本以下になることは無かったです。

――作画監督の大塚康生さんが参加されることになった経緯は？

宮崎さんとしては自分が監督の仕事を引き受けるにあたり、作画監督を信頼出来る人間に任せて、側にいてもらいたいっていう気持ちがあったようです。そこで、大塚康生さんを作画監督にしたいというのが希望でした。だけど、大塚さんは当時、よその会社（シンエイ動画）の役員でした。もちろん2人は個人的なつき合いがあるから、その話自体は宮崎さんから大塚さんに話してあったと思いますが、日本アニメーションからシンエイ動画さんにお願いしなきゃいけなかったので、僕と副社長が行って「宮崎さんの初監督作品に、ぜひ大塚さんの力を借りたい」とお願いしました。

――よその会社の仕事を受けるというのは、当時としては難しかったのではないでしょうか？

そうですね。こちらとしては無理を承知で頼みに行ったし、大塚さんご本人も宮崎さんの仕事を手伝ってやりたいという意志を表明してくれたので、シンエイ動画さんとしても「仕方ないな」ということにしてくれたんだと、僕は理解していますけど。

――放送局がNHKということで、特に制約等はありませんでしたか？

何もなかったです。最初のシナリオと全然違うものが出来上がっちゃっても、細かい注文は何もありませんでした。やっぱりNHKさんにとっても、初のアニメ制作だったから、発注したものとは言え、外国作品を買うように、すでに出来上がったものを買うのと同じような感覚だったのかなと思いますね。

――視聴者からの反響など、作品の手応えを感じたことはありましたか？

『コナン』はNHKさんが国内で制作したアニメ番組の第1号でした。家で子どもが『コナン』を観ていたら、お父さんが「マンガばっかり観ていないでNHKを観なさい！」と怒って、そしたら子どもが「今観ているのがNHKだよ」って答えた、という笑い話を聞いたことがありますね。その他にどういう反響があったのかは細かく覚えていないんですけど、NHKさんから視聴率に関して何かしら要請されるということは無かったです。それでも12%くらいは取っていた気がしますけど。作品自体、ジワジワと話題になっていったと思うんですよね。

――当時のアニメファンに与えた影響などもあったのではないでしょうか？

放送が終わった後に『コナン』のイベントが開催され、その時にとても印象的なことがありました。若い男性が僕のところへ来て「私は文系の大学を目指していたんですけど、『未来少年コナン』を観て工学系を受験することにしました」と。ラオ博士に影響されたのかどうかわからないけど、ああいう世界の方が面白いようだと思ったみたいで。だから、1人の若者の人生を変えたりもしたんだなぁと、感慨深かったですね（笑）。

――『コナン』が描くSF世界は、どこか身近さを感じさせる雰囲気がありましたね。

現在、アニメーションの世界も段々と、絵や背景などでリアルな画面作りをする方向に行っていますよね。動きもある程度はリアルに動かなきゃいけない。でも、コナンの動きには「まさか」と思わず言いたくなるようなマンガチックな超能力を発揮するところがあって、それがアニメーションらしい面白さを活かしている。その一方でキャラクターの心情など、ある部分はものすごくリアルで、2つの要素が巧く融合されている。だからドラマが幅広く感じ、表現がマンガチックでも嘘っぽく見えない。そこが大切なんだと思います。

――制作当時、後年になって繰り返し再放送されることは考えていましたか？

考えていました。民放でアニメを放送すると最低3分はCMが入り、その他提供クレジットなども入るので、本編は実質30分無いんです。『コナン』はCMが無いNHKさんでの放送だったのでトータル29分30秒くらいだったんですけど、いずれは民放で、再放送することを考えていたので、アイキャッチやオープニング前のプロローグを作ったりして、民放で放送された時に本編がカットされないような構成にしていました。民放で再放送された時にプロローグやアイキャッチがカットされていたのは、そういう理由からです。今でこそ映画などがテレビで放送される際には「作り手のオリジナル性を尊重してノーカットでお送りします」という風潮になってきたけど、当時のアニメは、まだそこまででは無かったですからね。

――ご自身の中で『コナン』はどういう作品として残っていますか？

作品自体に宮崎さんの想いが全面に溢れていますけど、そこに僕自身の想いみたいなものも重なっているような気がしますね。『コナン』はホントに彼の独壇場と言うか、彼がやりたいように出来ている。それが作品のすべてであり、僕にとっては、彼のような人にすべて任せて出来た作品という位置づけですね。そういう形で作れる作品は、なかなか無いですから。

――ある意味、宮崎さんだからこそ出来た作品ということですね。

彼の場合は作画でもなんでも、自分でちゃっちゃか直せますからね。誰が描いたものでも「ヘタクソ！」と言って、自分で直せてしまう（笑）。そういうことが出来る人と出来ない人では、持っている強みが違いますね。もちろん仕事の仕方の違いというのもありますけど、やっぱり自分の画力と才能を信じているわけだから、端から見ても間違いないと思えるわけです。確かにスケジュール的なことを考えると、それでは1週間に1本は作れないけど、無理に時間を守らせようとしたら、良くない意味で違う出来のものになっていたかなと。アニメーションの現場というのは、サラリーマン的な感覚では出来ないし、作品を良くするための時間の使い方があると思うんですよ。そのギリギリの狭間で作ってもらうのが、難しいところではありました。

――そこがプロデューサーとして、ご苦労されたところでしょうか。

間に合う、間に合わないの問題は常にありました。作画に関して言えば、やっぱり易しい絵から上がってくるんですよ。難しいところは大体重要なカットなんですけど、ギリギリに上がることが多くて（笑）。さらに、本編の作画レベルを大体A～Dの4段階に分けると、約300カットの1割にあたる30カットは下手な絵が上がってくる。そのDランクの30カットだけを直そうとすると、今度はCランクの絵が気になるわけで、キリが無くなってくるんですよ。そうしたことの繰り返しで、常に時間との戦いでした。

――作画の枚数も『コナン』は多かったのではないですか？

通常のシリーズものならば大体1話4000枚くらいが目安になっていますけど、『コナン』はとても4000枚では出来なくて、6000枚になったり7000枚になったりもする。その分余計に作業時間がかかるわけだし、会社として予算上の都合もある。だけど、関わっていた人たちがみんな「やって良かったな」と思える作品の現場というのは、寝てなくても家に帰れなくても結構充実しているんですよ。『コナン』もそうやってすべてのメインスタッフが力を入れ、そのパワーに引っ張られた作品だったと思います。

――あらためて、今回のBlu-rayを購入された方に注目していただきたいポイントはどこでしょう？

とにかく画質がキレイになったというところです。大型の液晶テレビで観ても、遜色はありません。過去の古いテレビで観たものとは全然違いますから、すでに作品を知っている人も、さらに新鮮な気分で観られるのではないでしょうか。まったく新しい作品として、皆さんの期待に応えてくれるものになっていると思います。

中島順三 Junzo Nakajima

1938年生まれ。東京都出身。東映テレビ映画での編集等を経て、アニメ制作会社に入社。『海底少年マリン』などの制作に携わる。その後、ズイヨー映像の第1回作品である「山ねずみロッキーチャック」で初めてプロデューサーとなる。1975年にはズイヨーから独立する形で設立された日本アニメーションへ移り、『世界名作劇場』シリーズをはじめとする多数の作品でプロデューサーを務めた。

脚本

中野顕彰

——中野さんはどういった経緯で『未来少年コナン』の脚本を担当されることになったのですか?

その頃（30歳過ぎで）、日活でシナリオを書いていたんです。日活と、日本アニメーションの上層部のパイプが繋がっていて、実写の監督にアニメーションの監督をやらせたら面白いんじゃないかという発想で、何人かの若い監督にアニメの演出をやらせていたんです。ついでに、シナリオライターも…ってことで、僕たちにも声がかかったんです。僕たちは、仕事をやらせてもらえるなら、どこでもなんでも書きますっていう感じで引き受けたんです。当然、アニメーションも宮崎駿さんも知りません。ただ、「世界名作劇場」くらいは知っていましたから、あれが出来るなら面白そうだなと思って飛び込んだんです。でも、行ってみたらプロデューサーの中島さんが、原作の「残された人びと」を持ってきて、「これをやるんだよ」って言ったんです。

——SFという点が意外だったのではないでしょうか?

読んでみて「どう?」って聞かれたけど、どうも何も…って感じでしたね（笑）。むしろ絶望的で、途方に暮れていました。原作をいじることに関しては、すでにNHKさんの了解も取ってあり、NHKさんも原作のままでいいとは思っていなかったので、明るい少年の冒険物語にしよう、ということで俄然意欲が出ました。「残された人びと」も、地球が滅びたあとの、コナンという少年の冒険物語でした。それから、オリジナルでストーリー作りが始まったんです。先行して、宮崎さんのイメージイラストも次々と出来上がってきて、「ああ、こうなるんだ」「こんな町なんだ」というように、膨らみました。それまで、SFにはあまり興味を持ってはいなかったので、1日1日が新鮮でした。

——そこから宮崎さんとの打ち合わせが始まった…という感じですか?

シナリオライターって、アニメに関わらず現場と関わりがないんです。だから、僕が打ち合わせをしていたのは、中島さんと宮崎さんだけでした。最初、調布の旅館で3日間合宿したんですけど、毎日毎日どんどん宮崎さんからイラストが上がってくるんです。中島さんと宮崎さんがスタジオでいろいろと提案し合って、出来たら僕のところに「こんなの出来たよ」と持ってきてくれるんです。僕も「原作をこんな風に変えていいんだったら、出来るじゃないですか」とイメージが膨らんできて、その3日間で全体のストーリーが完成したんです。すでにラストまであったんですけど、ひとまず「原作をここまで変えますけど、いいですか?」とNHKさんの了解を取らなくちゃいけないから、400字詰め原稿用紙で100枚分くらいのストーリーに宮崎さんの絵をつけて、提出したんです。数日後に、「いいですよ」と返事をいただいて、本格的にスタートを切りました。

——脚本は中野さんのほかに、胡桃哲さん、吉川惣司さんと3人で担当されていましたね。

テレビ時代劇の仕事をしながら、1人で『コナン』全26話を書くのはシンドイなと、最初から考えていたんです。だから胡桃さんに加わってもらって、序盤は2人で分けていたんです。で、スタートしたんだけど、胡桃さんのほうがちょっと上手くいかなくなって。しばらくは、1人で頑張っていました。だけど、やっぱり1人じゃ無理ですよということで、吉川さんに入ってもらったんです。吉川さんは、アニメの経験があったから、宮崎さんのやり方に驚くこともなく、当たり前な感じで仕事をしていました。

——宮崎さんのイラストを見るのは、いつもシナリオを書く前でしたか?

そうです。イメージ的な部分は、宮崎さんにしかわからないじゃないですか。宮崎さんの絵は、きちんと描かれているので、こういう風になっているんだと見ておいて、位置関係とかを考えるのに役立ちました。ハイハーバーもインダストリアも俯瞰図があって、誰がどこに住んでいるとか、距離感も一目でわかるんです。それで、どれくらいの規模の島か、町かがわかるんです。実写では、シナリオ・ハンティングをしたり、役者が決まったりしますが、アニメではその部分がないわけですから、助かりました。

——そうしたイラストで特に印象に残っているのは?

ギガントですね。大きいということはわかっていたけど、実際に絵として見せられた時、横にいるコナンが豆粒みたいに小さく描かれていて、こんなに大きいんだなぁと、呆れました。インダストリアの地下設計図も描かれていて、シナリオでは簡単に「通路A」「通路B」と書いてしまうけど、全部ちゃんと「何号通路」と名称が付けられていて。現場の人たちには、必要な情報なんでしょうけど、そういうこともひっくるめて、宮崎さんは大変だったろうなぁと思いましたね。気がついたら、宮崎さんはすっかり白髪頭になっていて、ある時ボソッと「白髪になりましたね」と言ったら「みんなに、いじめられてるからね…」と答えていました（笑）。当時は、まだ若かったと思うんですけど。

——中野さんはクライマックスと言えるラスト4話分の脚本を担当されていますね。

実を言うと、吉川さんに4話分のプロットを渡したら、1話多い5話分になって上がってきたんです。それも面白くて、結局僕が書くラスト5話分の話を、4話に縮めなければならなくなって…。ところが、宮崎さんも（最初から）ギガントの終末を盛り上げて描くというイメージがあったので、（縮められて）しばらくはふくれていました。

——では、当初はもう1話分あったということですか。

もう少し、余裕をもって、盛り上がったはずなんです。それと、一時はパート2を作るという話もありました。「続きを作るとしたら、こんな話も出来るよね」とか、エピソードのアイディアをみんなでメモったりして（笑）。のこされ島に戻ったからと言って、全部が解決したわけじゃないから、新しい敵だって作ることも出来ますし。そんな《含み》を持たせて終わるエンディングは、どうあるべきか。期待もあったんです。実現はしませんでしたけどね。

——中野さんから見て、宮崎さんはどういう方でしたか?

当時は、宮崎さんの仕事場近くの喫茶店で打ち合わせをしたんですが、僕もわりといい加減だから関係のない車の話とかして、時間の半分が雑談になって。シリーズも後半部分になると、宮崎さんも忙しくなってきて、その頃からシナリオに対して言うことは言うけど、あまり当てにしなくなったというか、「注文した部分が入っていれば、それでいいよ」という感じになりましたね。で、こちらから時々電話をするんですよ。「第10話のあそこは、あれで良かったんですか?」とか。そうすると「いいんだ、いいんだ。あれでいただきました」と返ってきて。でも完成したものを観ると、結局少し直してある。そうなると次の展開に影響するところも出てくるから「言ってくれれば（作業中のシナリオも）合わせるのに」と言うと、「それも含めて、直してるからいいんだよ」と。宮崎さんは、そんなにシナリオにこだわっていなかったですね。

——シナリオはあくまでも流れのベースということでしょうか?

いずれにしても、ストーリーとシナリオは大事だけど、やっぱり中心となるのは宮崎さんの絵なんですよ。最終的には、イメージが豊富に広がりますから、僕はシナリオでそのヒント（手がかり）を与えてあげられればいいと。それから、僕はアニメが初めてだったから「アニメーションって、なんでも出来るからいいですね」って、よく言ったことがあるんです。実写だと、雨が降れば撮影は中止に

なるけど、アニメでは壁も自由に描けるし、どんなに高いところからでも飛び降りられるし。でも、だからこそルールは決めようと思ったんです。人が水に15分以上潜っていたら、子どもたちが疑問に思うだろうから、少し空気がたまっているところを作ろうとか（第1話の、ハナジロとの戦い）。高いところから飛び降りるのも、下に水やクッションになる木があれば、なんとなく納得してくれるだろうとか。でも「足の指で飛行機の翼をつかむのは、どうなの?」って（笑）。こっちが「いいんですか!?」と恐る恐る聞くと、宮崎さんは真面目な顔で、「いいの、いいの。面白ければいいの」って。あまり深く考えていないんです（笑）。面白くて、ハラハラドキドキすれば、それでいいんですよ、でした。

——実写の作品に慣れている中野さんとしては気になりますよね。

そうなんです。水の中でコナンが動けなくなって、ラナが助けるシーン（第8話）があるでしょう?　実写だと、もし工夫して撮影したとしても、チャチな映像になってしまう。「じゃ、やめるか」となる。アニメだと、それが普通に出来るんです。それに、あそこでコナンとラナのキスシーンがあるでしょう?　まだ、キスしちゃいけないんじゃないかっていう話も出たんです。そうかと言って、あの展開ではキスしなけりゃ、コナンは助かりませんからね。出来て喜び、出来てヤリ過ぎなんです。

——コナンのキャラクター性でカバーしていた部分もあったのでは?

いろいろありましたけど、結局はアニメなので、少しくらいのハチャメチャは勘弁してくれるはずだからってことでやっていましたね。結果として、それが（宮崎さんが言うように）面白ければいいわけですし。当時、うちの娘は幼稚園に行っていましたけど、お気に入りだったのは第1話のハナジロが出てくるところでした。

——先程の宮崎さんの制作状況だと、ストーリーも流動的な部分があったようですね。

シナリオは、常に流動的でした。モンスリーとダイスが結婚するなんて、当初はまったく考えていなかったし、そういう展開に決まったのも、かなり後になってからだったと思います。会えば噛みつき合っていた2人が、突然（それは）愛情表現だったんだよというオチになったけど。あれはおそらく、宮崎さんも最初は考えていなかった展開だと思いますね。

——作りながら決めていったところもありましたか?

ありますよ。ハイハーバーでのエピソードだって、全体のバランスから考えて、あんなに占めちゃっていいのかなと思ったけど、面白いから結構やっちゃったという感じだったし。ある程度のストーリーは決まっていたにしろ、細かくは作っていなかったからね。ただ、ある話で何かがひとつ起こると、それを解決しなきゃ先へ進めなくなるので、その辺りで試行錯誤して、シナリオが遅れるということもありましたね。

——中野さんご自身が、もう少し描いてみたかったキャラクターはいますか?

オーロの妹のテラとかジムシーですね。ラストのほうで、仲良くブタを飼っているところが描かれていたけど、この2人もこれから野生児同士として結びついていくんだよっていうところを、シナリオであと1行か2行分は欲しかったなと。それが、終わってみて感じたことですね。最後はみんながなんとなくハッピーになっちゃって、そのどさくさで匂わせる程度のことしかできなかったから。

——では、描写に苦労されたところは?

コナンとオーロが対立する辺りは、ちょっと苦労しましたね。オーロという人物をそんなに悪くもできないし、でもコナンはいじめたいし。人間同士が感情的に直接戦うのは、あそこだけじゃないですか。ある意味ではオーロも、この時代における歴史の犠牲者みたいなものだからね。

——ちなみに、お気に入りだったキャラクターというと…?

おじいが好きでした。最初に亡くなっちゃって。作品的には、しっかり押さえておかないといけない大事なシーンではありますけど。インダストリアの地下に行くと、おじいにそっくりな人が出てくるんですよね。あそこで「人間は1人では生きていけないんだよ」と、おじいと同じようなセリフを言わせて、コナンが「えっ」て顔をすれば、結果的に仲間が出来て良かったなと、今に繋がって面白いかなと思ったけどやめました。そこまで繋がっちゃうのは、ちょっと出来すぎかなとね。

——あらためて『コナン』に携わったことを振り返ってみると、どんなことを感じますか?

書かせてもらって、喜びと感謝は今もあります。『コナン』のあと、日本アニメーションで「ミームいろいろ夢の旅」などもやらせてもらいましたが、そちらも楽しかったですよ。それまでは実写のフィルムしか知らなくて、基本的に映画やテレビの世界でドラマ作りを学んでいたから。そういう意味では、自分がアニメをやることになったのはまったくの予想外だったというか、こういう世界に入ってきちゃったんだなぁと思いましたね。別世界でしたけど、いい思い出、楽しかったですよ。

——『コナン』が制作から30年以上経っても人気が高いことについては、どう思われますか?

熱心なファンの方がいてくださることは、ありがたいことです。自分が関わった作品だからと言うわけじゃないですけど、『コナン』は、これから10年や20年経っても滅びない作品だと思うんです。今回のようにBlu-rayが発売されたりもしますけど、機会があれば何度でもテレビで再放送してほしいですね。10年サイクルで、新しいファンを増殖して欲しいんです。子どもたちのいじめや自殺も、減少すると思うんです。

中野顕彰　Akira Nakano

1938年生まれ。東京都出身。アニメーションからテレビ時代劇まで、幅広いジャンルの作品で脚本を手がける。主な作品は、アニメ「ミームいろいろ夢の旅」、映画「金田一耕助の冒険」、テレビ時代劇「大江戸捜査網」など。2001年より筆名を「中野圭一郎」と改め、小説を執筆。「忠臣蔵秘伝・とがなくて死す」などを発表。現在、雑誌「百楽」にて「日本の合戦」を執筆中。

CAST INTERVIEW

コナン役

小原乃梨子

――「未来少年コナン」という作品を振り返った際、小原さんの心に印象深く残っているのはどんなことですか？

宮崎さんとは「アルプスの少女ハイジ」で1年間ご一緒しましたので、出演のお話をいただいた時は、本当に嬉しくて。原作も読んでいたんですけど、それがどういう映像になるのかという興味もありました。とにかく第1話の収録の時、キャスト全員が大興奮だったんですよ。収録用の映像に絵はあまり入っていなかったんですけど、とにかくストーリー展開のスピードに圧倒されました。

――「コナン」は1話ごとのストーリーの密度が濃かったですからね。

のこされ島でラナと出会って、あっという間にモンスリーたちに連れていかれて、1話の中で展開していくスピード感にビックリしました。これで全26話、どうなっていくんだろうと。今までのアニメーションとは違う感じがしましたね。それは私だけではなく、出演者全員が感じていたと思います。絵、そしてコナンやラナ、ジムシー、モンスリーといったキャラクターたちに人間的な魅力が溢れていて、とにかく出演者のみんなも第1話から魅了されていましたね。

――当時のアフレコ現場は、どんな雰囲気でしたか？

ラナ役の信沢さんとは『母をたずねて三千里』でもご一緒していたので、お互いに気心が知れていましたし、ジムシーを演じた青木さんは、当時まだアニメーションをやったことがなかったそうですが、信沢さんと同じ劇団で、すごく楽しいジムシーみたいな人でした。私もアニメーションを始める前は外国映画の吹き替えが多かったんですけど、「コナン」に出ている俳優の皆さんは、吹き替えで共演していた方が多くて…。永井さんとか家弓さんとか、先輩方がいっぱいいらして、収録が楽しみな現場でした。皆さんアニメーションだからといって、特別に戯画化して演じるなんて考えない方たちですから、キャラクターが画面で動き出すと、本当に生き生きと楽しそうに演じていらっしゃいましたね。

――コナン役に決まったのは、ご指名で小原さんに…という感じだったのですか？

当時もオーディションシステムはあったかもしれませんが、私は、受けたことはありません。だから、スタッフの方たちがお決めになったんだと思います。『ハイジ』でペーターを演じた時、「コナンも…」と思われたのかもしれませんね。それに、私に三枚目的なところがあるのを見抜いていらっしゃったのかしら。ただ、私が演じる男の子は、どちらかと言うと弱い子が多いんですよ。もちろん、『家なき子』のマチヤや『海底少年マリン』のマリンのような元気な男の子もいましたけれど…。

――宮崎さんからコナンという少年について、何か説明などはありましたか？

特に何も無かったです。宮崎さんはいつもニコニコしていて、アフレコ現場には必ずいらっしゃっていました。ただ、収録ではいつも絵がなくて、何がどうなっているのか全然わからない場面もあったので、そういう時は録音監督の斯波さんが宮崎さんの描いた絵コンテを見ながら説明をしてくださいましたね。でも、お芝居については一言もなかったです。今もそうかもしれませんけど、宮崎さんはホントにシャイな方でしたから…。

――絵がなくて大変だったのは、どういった場面ですか？

たとえばコナンが何かに飛び乗るにしても、どのくらいの距離のところへ飛び乗るのか、そういった距離感がわからない時は大変でしたね。声の大きさなどが変わってきますから。誰かに向かって会話している時の距離感がわからない時は「じゃあ、○メートルくらいのところから声をかけます」とか「次は○メートルで」とか、何種類かのパターンを録っておいてもらったこともあります。後で完成したものをオンエアで観て、驚くところはたくさんありましたよ(笑)。出演者の皆さんは、後になって収録の時に絵が無かったことをすごく悔しがるの。「ええーっ？」とか「そういうわけだったの」とか、そう感じることも多かったですよ。それと「ここにも息を入れたかったな」と思ったり、ちょっと残念なこともありましたね。

――スタッフの方から、先の展開についての説明はあったんですか？

よくスタジオで「来週はどうなるの？」って話題になっていたんですけど、スタッフの皆さんは「わかりませ～ん」っていう感じでしたね（笑）。もちろんストーリーは決まっているんでしょうけど、細かいところは宮崎さんの頭の中にしか無かったのでしょうか。台本を手にするまでは何もわからなかったので、こんなに次の台本を楽しみにしていた作品はありません。ダイスとモンスリーが結婚するなんて、最初の頃は知らなかった（笑）。本当にビックリしました。そもそもモンスリーが味方になるとは、第1話の頃には思ってもいませんでしたから（笑）。

――小原さんが演じてきたいくつもの少年役の中で、コナンというのは特別なものがありましたか？

もう別格ですね。「ハイジ」のペーターはちょっと気弱なところがあったけれど、コナンは体力も気力もすべてがパワフル。のこされ島では、銛を使って自分で魚を突いて、食べていかなきゃいけない。そういう環境の中で育ったたくましさと、ユーモア。ただ頭で物事を考えているだけじゃなくて、駆け回れる基礎体力と、何よりラナを守るという使命感もある。だからコナンは気力も体力も、全部ないと演じられないんですよね。そこがコナンは別格だと感じるところです。私も体力をつけるためにとジムに通ったりして…。コナンは大きな声を出すことが多いから、喉がつぶれちゃ大変だと思って、発声のコーチについて、発声練習もやっていましたね。

――そういうお話を伺うと、コナンはすごいキャラクターだとあらためて感じますね。

コナンが相手にするのは、レプカにしてもダイスにしても、みんな大人ですよね。彼はまだ12歳だけど、そんな大人たちに対して対等でいながら、大人と自分の位置もわかっていて、ホントに賢いなぁと思いました。やっぱり守るべき人がいると、誰でも自然と強くなるんじゃないかしら。そして、ジムシーと出会って友情が始まり、お互いに助け合ったりして…。ジムシーとの関係は最高ですよね。

――また、コナンはテンションが下がるということもないキャラクターでしたからね。

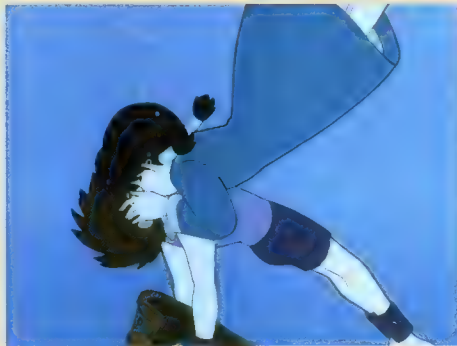
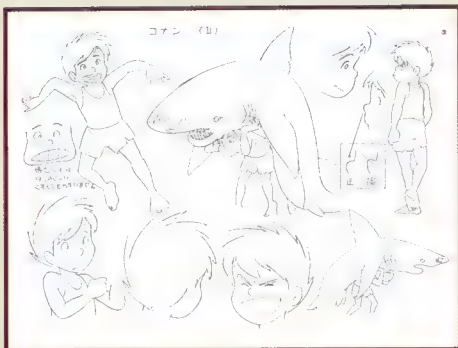
演技的なことよりも、ただコナンがすごく元気だということが大変でしたね（笑）。当時は私も少し若かったから出来ましたけど、今だったらとてもムリ……（笑）。あの体力で駆け回って、バーンッと飛び上がって、バーンッとラナを受けとめて……ものすごいですよね。嬉しい、悲しい、ラナを助けなきゃとか、喜怒哀楽もハッキリしていたし。だから、コナンのおかげで少食の私も一生懸命食べるようにして、いつも元気でいられるようにしていました。すべてはコナンが私の元気の素です。

――「コナン」のエピソードの中で、特に印象的なシーンはどこですか？

第1話でコナンがサメを背負って、倒れているラナをツンツンするところも好きなんですけど（笑）。やっぱり第8話「逃亡」の「ラナ、死ぬなーッ！」っていうところですね。あのシーンが一番印象的です。第8話を収録した時は、もう息が苦しくて。ホントに息を止めてやっていましたから。水面にパァッと出てきた時には頭がクラクラして、かなり酸欠状態になりました。ラナが何度も何度も空気を吸って、コナンのもとへ泳いできて、口移しに空気をあげる。終わってから周りのみんなにキスシーンみたいと言われましたが、私は「助けよう」という気持ちでいっぱいでしたからそこまでは…。でも、あのシーンは忘れられません。

――そのほかに、ご苦労されたシーンなどはありますか？

何話だったのかハッキリと覚えてないんですけど、コナンが朝起きて、おしっこをするところがあったんですよ。それで、おしっこをした後に体がブルッてなるのね。そこの声が、スタッフの男性陣から「なんか違うんですよね」と言われちゃって…（笑）。「どういう風に？」って聞くんですけど、「いや、どうって言えないんですけど…」って、なかなかOKが出ないんですよ。なんだか男性から見ると、感覚的に違うらしいのね。「とっても気持ちいいんですよ」って、皆さんおっしゃるんだけど（笑）。「こりゃあ難しいなぁ」と思いました。もう「ふぅ～」とか「はぁ～」とか、いろいろやりましたよ。だから、一番苦労したところは"立ちション"ですね。とにかく後ろのサブ（副調整室）で、みんなが笑っているのがわかるの。「人の身にもなってよ…」と思いましたけど（笑）。

――「コナン」の人気は再放送の影響もあって、あとからジワジワと盛り上がっていきましたね。

放送の初めの頃はそれほど視聴率が良くなくて、みんなで「あんなに頑張ったのに、どうしてだろう」と話していたんですよ。それが、放送が終わった頃でしたけど、NHKに何万通ものハガキが来たんです。それですぐ、再放送されたんです。あまりの人気にコナンのサイン会がありました。もちろん子どもたちを対象に考えていたんでしょうけど、実際にいらしたのは大学生ばかり……。NHKの方も驚いていましたけれど(笑)。その後、ニッポン放送主催の『未来少年コナン』フェスティバルが武道館で行われたりと、それはそれは大変な人気でした。

――作品作りに携わられたお立場から、現在まで続く『コナン』人気というのは予想できましたか？

その時はわかりませんでした。もちろんすごい作品だとは思っていましたけど、当時はまだ家庭用ビデオがあまり普及していない時代で、テレビ放送は流れたら終わりという感覚でしたから。でも、私が家庭用ビデオを初めて買ったのは『コナン』が放送されていた時なんですよ。当時はまだビデオがすごく高かったけど『コナン』は録っておきたいなと思って、それで毎週録画していました。その後、レーザーディスク化された時に、初めて録画じゃないキレイな映像で観て、夜空の星がクリアに見えたことに感動しました。私は宮崎さんの作品の夜のシーンが好きなんですよ。それまでに観たほかのアニメーションとは、全然違うんです。空の色が黒でもなくブルーでもなく、まさに宮崎さん独自の藍色といった感じで、あの色に魅せられました。だから、今回のBlu-rayでキレイな映像になっているというのは、すごく楽しみですね。ぜひ、皆さんも夜空に注目してください。深い藍色の空に、星がキレイに瞬いていますから。

――ご自身のキャリアの中で『コナン』という作品は、どういったものとして残っていますか？

たくさんの作品でいろいろな男の子を演じてきましたけど、その中で『コナン』というのは「やっぱり男の子は賢く、力強く、そして優しくなければ」と、あらためて感じた作品ですね。力っていうのは、握力も足の指力もありますけど（笑）。好きな女の子のために男の子が努力するというのは、基本的な在り方ですよね。でもコナンはラナに対する優しさだけじゃなくて、周りの人たちと絆を育んだりもしている。この作品でそういう男の子に出会えたことを幸せに感じています。

――作品自体にも普遍的な魅力がありますよね。

そうですね。『コナン』という作品は、ラナはもちろん、ダイスにしてもモンスリーにしてもレプカでさえも、人間自体がすべてチャーミングですね。いろんな愛すべき人間たちがいる。それは宮崎さんの優しさの表れじゃないですか。宮崎作品って、みんなそうでしょ。完全な悪人というのはいなくて、必ずどこかに救いがある。それが素敵です。

――では最後に、Blu-ray購入者へのメッセージをお願いします。

初めて『コナン』と出会う方は、30年前にこの作品が生まれたということにきっとビックリされることと思います。近未来の世界を舞台に、コナンとラナの間に芽生える愛と友情、そこで描かれるドラマはハラハラドキドキの連続です。今回のBlu-rayで私たちが30年前に演じた想いと感動を皆さんと共有できることをとても幸せに思います。そして『未来少年コナン』は、これからも変わらず輝き続ける作品だと心から信じています。

小原乃梨子 Noriko Ohara

東京都出身。民放テレビの草創期よりテレビドラマや吹替え作品に出演。その後、数々のアニメーションで声優として活躍し、人気を博す。主な作品は『アルプスの少女ハイジ』ペーター役、『ヤッターマン』ドロンジョ役、『ドラえもん』野比のび太役など。2000年には「小原乃梨子朗読研究会」「おはなしフェアリーズ」を発足。講演や読みきかせステージのほか、小学校の国語の特別授業などを精力的に行っている。

STAFF INTERVIEW

美術監督
山本二三

――山本さんはどういった経緯で『未来少年コナン』の美術を担当されることになったのですか？

当時、日本アニメーションで、僕は師匠の伊藤主計さんと一緒に『シートン動物記 くまの子ジャッキー』の美術をやっていたんですけど、同じ時期に『未来少年コナン』に入っていた同僚が降板したんですよ。それで宮崎さんが困って、演出補佐をやっていた早川啓二さんが僕の友人だったので、紹介してくれたんです。「背景チェックをしてくれる人を探しているから」って。最初はチェックだけということで入ったんですけど、僕より年齢やキャリアが上の人たちが背景を描いていたので、それを直せそうでしたらお手伝いしますと。あと、徹夜が無いんだったらと。師匠の伊藤さんはきちんとした人で、仕事は朝10時半から夜10時くらいまでと決めていて、『シートン』はそれで進められたんですよ。でも『コナン』は現場に行った途端、徹夜になりましたね（笑）。第1話では完全に描き直すシーンもあり、僕は第1話の作業が終わった後、『シートン』に戻るつもりでいたんですけど、続けてやってもらえないかと。で、正式に美術監督になったんです。途中参加だったから、プロローグの最終戦争のところは僕ではなく、中村光毅さんがやっています。オープニングの海とか夕焼けは僕がやりましたね。いきなりやらされて、面食らったんですけど。

――背景では、主にどういった手直しをされたのですか？

宮崎さんの中で、クオリティが一定レベルになっていないものの直しをやりました。最初に出てくるおじいの家のシーンで「石垣の影を青くしてくれ」とか「石垣を洗ってくれ」とか。背景がこってり塗られているのが、あまりお好きじゃなかったみたいで、色を落とすところから始めましたね。宮崎さんは僕が直しの作業をしていると後ろに立って、「はい、そこで終わり」ってストップをかけて…。僕はロボノイドみたいなものですよ（笑）。

――では、美術監督としてやられていた作業の手順というのは？

宮崎さんは絵コンテに美術設定や画面レイアウトをほとんど描き込んでいますから、それを原画の方々がレイアウト用紙に起こして、我々が背景を描き出すという感じでしたね。あとは、仕上がったものを直していく。それが当時の仕事でした。そんな僕を宮崎さんは後ろで操縦していたんです（笑）。

――当時の作業で、どんなことが印象に残っていますか？

美術設定はほとんど宮崎さんが作っていたんですけど、宮崎さんが出来ない時に「沈没船を描いてくれ」とか「戦車を描いてくれ」という指示がありましたね。でも、僕は戦闘機は好きだったんですけど、戦車にはあまり興味が無くて。やっぱり知らない人が描くと絵に出るみたいで、「君は戦車を知らないね」って言われました。宮崎さんは何でも描けますからね。沈没船も貨物船みたいなのを描いたら「君のは違う」って言われて、描き直した覚えがありますよ。今では描けるようになったものが結構あるから、当時の映像を見ると、タイムリープして直したくなりますね。でも過去に手がけた『天空の城ラピュタ』などの絵を展示会用に描いた時もそうだったんですけど、不思議なもので、技術も昔の感覚に戻っちゃうんですよ。精神的にタイムリープしちゃうのかなと思いますけど。

――作品のイメージなどについて、宮崎さんと事前に打ち合わせされたことはありましたか？

バラクーダ号を抑留している辺りのシーンは、沖縄の竹富島がモデルになっているんです。宮崎さんが現地へ取材に行ったらしく、雲が白くて、海が透き通っている沖縄みたいな絵にしてくれと。でも、僕は沖縄に行ったことがなかったし、当時は写真集を買い揃えるということもしなかったので、自分の田舎（長崎県の五島列島）を思い浮かべ、フェリーに乗って見た風景をイメージしたんですけど…。五島は元々火山の島だし、竹富はサンゴでできた低い島だから、やっぱり違うんですよ。だから「沖縄にしてくれって言ったのに、五島みたいだね」って言われました。あと、ハイハーバーやインダストリアは、砂漠地帯だとか地震でひび割れが出来ているとか、そういう雰囲気にしてくれという要望がありましたね。

――クライマックスに登場する巨大なギガントは、美術でも大変な作業だったのではないでしょうか？

セルではなく、背景に直接描きこんだギガントも結構ありましたよ。停泊しているバラクーダ号なども時々背景として描きましたけど、描き方としては筆のタッチを横に流すのではなく、縦に入れてくれと宮崎さんに言わ

れました。いわゆる金属の表面にある光を、筆で入れてくれっていうことですけど。あと、ギガントのセルに関しては、通常の仕上げ（色塗り）ではなく、僕がガラス絵みたいに裏から塗ったものがありますね。それを「ハーモニー」と言うんですけど、背景の作業だけでも終わらないのに、1話につき10枚くらいやらされました。でも疲れていたので、表裏のどっち側を塗っていたのかわからなくなってくるんですよ。気がついたら、ハイライトのタッチを両側に塗っていたりして…。窓とか小さい箇所から描いていくので、手順を計算しながら作業しないといけないんですけど、セル用の絵の具は固まりやすいので、刷毛もどんどん駄目になっていくし…。もう「嫌だ嫌だ」と言いながらやっていました。「ルパン三世 カリオストロの城」でも同じ手法を使っているんですけど、城の地下のシーンで人骨やミイラが累々とあるところは僕がやりました。それは「コナン」での経験があって、こういうことが出来る奴がいるからってことで、やらされていたんですよね。でも、明るい絵が好きな僕は、骨や墓場ばっかり描くのが嫌で、しょっちゅう逃げだして飲みに行っていました（笑）。

―― 宮崎さんがご自分で何でも作業出来てしまう方なだけに、要求されることも多かったのでは？

多かったですけど、逆にレイアウトに描かれた背景を僕らが修正すると、文句を言うんですよ（笑）。基本的に原画が描いたレイアウトを、美術はそのまま使わないんです。僕らが表現したい絵とレイアウトの出来に、差があると直しちゃうんです。宮崎さんは「また直してる！」って怒るけど、「そんなことないですよ。アイライン（視点）は変えずに守っていますから」って。僕は宮崎さんとは歳がひと回りも違いますけど、そういう戦いはいつもやっていましたね。

―― 『コナン』のリアルな画面構成というのは、そうしたやりとりから生まれたということですね。

『コナン』は実写映像的なカメラ目線で、作品を作っていた気がするんですよね。背景に関しても、あまり様式化しないで、自然な風景にしてくれという要求がありました。たとえば向こう側からサーチライトが近づいてくると、光以外の周辺はつぶされて暗くなるじゃないですか。そういう時は真っ暗にしてくれとか、空を飛んでいて海を俯瞰で見た時は、水の色を暗い紺碧にしてくれとか。ただ、アイラインの位置が上がって、水平線に近づいていったら光らせてくれとか。実写では明るいところから暗いところへ場面が切り替わると、カメラの露出を調整するんですけど、そういうのと同じようなことをアニメで表現していましたね。本当に真っ暗なシーンもあるんですけど、暗くしたらキャラしか見えなくなって、テレビに映ると背景がまったくわからなくなるという失敗もありました。だから、毎週ラッシュ試写を見るたびに勉強しているような感じでしたね。今回のようにBlu-rayという新たなソフトが発売されると、また新たな反省材料が出てきてしまいそうですけど（笑）。

―― 当時の制作現場には、やはり「いい作品を作っている」という雰囲気がありましたか？

ありましたね。スタッフルーム全体が、いい仕事をしようという気持ちでまとまっていました。ただ、みんな午前1時とか2時くらいまで作業していたから、宮崎さんは「早く帰りなよ」って言うんですけど、宮崎さんがいるからみんなも帰らないんですよね。宮崎さんは午前2時とか3時に帰っても、朝の10時にはちゃんと来るんですよ。超人的です。しかも、帰る時は「お疲れさま」じゃなく「行ってくる」って言うんですよ（笑）。『コナン』をやっている1年間は、毎日3～4時間しか寝てなかったんじゃないですか。

―― 宮崎さんの存在は、現場でも大きかったようですね。

宮崎さんは仕事以外ではそんなに怒ったりしなかったですね。仕事のクオリティが低いところでは怒りますけど。直さなきゃいけないものは直すという感じで。でも、今思うと僕みたいな若いのを、よく使ってくれたなと思いますよ。外部にはもっと巧い人がいっぱいいたのに。後になってから早川さんに「どういう風に僕を紹介してくれたの？」って聞いたら、「あんまり巧くはないけど、元気はあるから」って（笑）。とにかく若かったから、それで「連れて来い」ってことになったらしいです。確かに今の現場もそうだけど、若い人でないと上が使いこなせないっていうことはあると思うんですよ。才能ある同僚格だと逆に難しいというか、天才同士だとケンカしちゃうってことですね。それで、僕が呼ばれたんだと思います。

―― 山本さんから見た「演出家・宮崎駿」とは、どんな人物でしたか？

やっぱり天才的ですよ。監督というのはいろんな方向に力を出さないと出来ませんけど、宮崎さんは博識があるし、ホントに超人的で感心しますね。スタッフに優しいところもありますし。あと、アニメーションの絵そのものに対して、美術がしっかりしていないと感情移入できないという持論を強く持っていました。『コナン』を作っていた当時は背景の1枚1枚までチェックしなかったけど、スタジオジブリの作品では制作費がものすごく上がり、作品のすべてが宮崎さんの双肩に掛かっていましたから、全部に目を通すんですよ。あれは宮崎さんでないと、出来ないんじゃないでしょうか。でも、宮崎さんの作品は、一生懸命頑張っていれば間違いのない映画ができるという安心感がありますね。

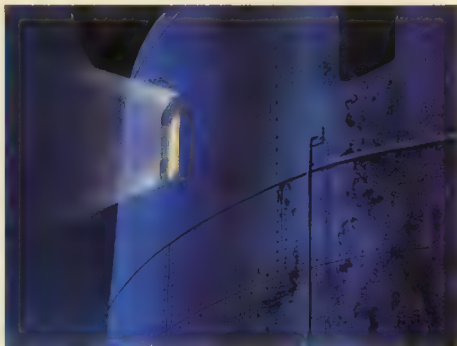
―― エンターテイメント性の高さも、宮崎作品の特徴ですね。

エンターテイメント性の中に、いつも言いたいことをいっぱい表現していると思うんですけど、それは『コナン』でも描かれていたと思います。地下組織があって、上に独裁国家があって…というのはある意味古典的ですけど、古さを感じさせないんですよね。ヒューマニズム的なテーマがどこかに入っているから、いつの時代に見ても普遍的に思えると言うか、そういうところがファンに支えられているんじゃないかなと思います。あと、やっぱり作品には「おもしろさ」が大事なんですよね。仕事している僕らも、早くラッシュ試写が見たくなる。宮崎さんだけでなく高畑（勲）さんもそうですけど、そういう作品を作る人は表現の面だけじゃなく、仕事の仕方も含めて天才だと思いますよ。努力できる天才っていますよね。宮崎さんたちはまさにそんな感じで、やっぱり努力できないと巧くなれないんだなと、あらためて思わされます。

―― 『コナン』の仕事を通して経験されたことで、後に活かせたことというのはありますか？

精神的な面で言えば、いい作品を作っていけば、世間からの反響や批評が多いとわかったことでしょうか。縁の下の力持ちでなくてはいけない僕たちが、いろいろな場で取り上げられたり、絵を見てくれた人から「どうしてそういう絵が描けるんですか？」と聞かれたりする。そうしたことによって、この業界でやっていけるなと自信がつきましたね。あと、憧れの存在だった宮崎さんや高畑さんと出会えたことで、2人が新作を作り、呼んでもらえる機会があれば、いつでもお手伝いしようっていう気持ちはずっと持っていますよ。技術的な面では、表現方法とか演出方法も勉強になりました。絵を何枚も重ねて、それぞれが違う速さでスクロールしていくのを「密着マルチ」というんですけど、あれは宮崎さんが『アルプスの少女ハイジ』の頃に開発した表現なんですよね。人が歩いてくると、背景の山の絵がどんどん下がっていく…というシーンなどで使われていますけど。『コナン』でもギガントが飛んだ時の雲の引きとか、ファルコが飛んだ時に手前と奥の速度をどうやって作っていけばいいのかとか、いろいろ学びました。そういう要素をすべて絵コンテに描いてしまう宮崎さんは、やっぱりすごいですよね。

―― ご自身のキャリアの中で「コナン」という作品は、どういったものとして残っていますか？

僕は最初、背景専門のプロダクションで背景だけを描いていたんですけど、『コナン』の仕事で初めて、制作会社の中にスタッフルームがあり、そこでメインスタッフが全員揃って作ることの楽しさを知りましたね。もちろん苦しさもありますけど、そうやっていいものが作られていくんだなっていうことを実感しました。宮崎さんや高畑さんが『アルプスの少女ハイジ』を作っていた頃、まだ新人だった僕は「いつかこんな作品をやれたらいいな」と思っていたから、憧れの人たちや富野さん（※現：富野由悠季）という錚々たるメンバーの中で仕事できたことが嬉しかったし、そうしたプロジェクトチームを組んで作っていかなきゃいけないんだということを『コナン』の制作現場は教えてくれましたね。それと、いい作品を作っていけば、自分が途中で逃げだしたくなるような時でも逃げずにいられる。スランプになった時も脱出できる。やり続けるしかないという気持ちは、「コナン」の制作現場にいたからこそ身についたことかなと、今振り返ると思いますね。

山本二三　Nizo Yamamoto

1953年生まれ。長崎県出身。『未来少年コナン』で初の美術監督を務めた後、宮崎駿監督作品をはじめ、数多くの作品に美術監督や背景として参加。主な作品は『天空の城ラピュタ』「火垂るの墓」「もののけ姫」「Coo 遠い海から来たクー」「時をかける少女」など。2005年にアニメーション美術スタジオ・絵映舎を設立。美術監督、監督としての作品制作のほか、新人の育成にもあたっている。

作画監督 原画 原画 制作進行

大塚康生×友永和秀×富沢信雄×竹内孝次

──『未来少年コナン』制作当時の作画現場は、どんな状況でしたか？

大塚　全体的につらい作業でしたね。制作スケジュールがめちゃめちゃ詰まっていたので、僕らは家にも帰れず、仕事場に泊まる気でやらないと…っていう感じで。だから、あんまり語れること無いんですよね（笑）。でも、いい作品を作るための努力っていうのは、みんなでしていました。

──大塚さんには宮崎さんから「この作品に参加してほしい」というお願いがあったようですが…。

大塚　最初の演出作品というだけあって、宮崎さんは誰かベテランじゃないと動かせないだろうと思ったようですけど、僕じゃなくても良かったんです。ホントですよ（笑）。そのくらい宮崎さんは自分で全カットに手を入れて、僕に任せられたものと言ったらジムシーとダイスくらいかな。「男のキャラは全部任せたよ！」と言って。宮崎さんはとにかくタイミングから何から克明に、全部チェックするんですよ。自分で絵も描くしね。それは、今もやっているスタイルだと思いますけど。

富沢　この作品で宮崎さんのスタイルが出来たからね。

大塚　宮崎さんの演出スタイルとか個性が初めて世に通ったという点では、大きい意味がある作品だと思いますよ。

友永　絵コンテも全話描いているし、全カットのレイアウトもやっているから。

富沢　高畑（勲）さんが描いた絵コンテも2本あるけど、それにも手を入れていたからね。

大塚　高畑さんの絵コンテに手を入れた時は、高畑さん怒ってたね。

富沢　サルベージ船の辺りとかでしょ。狙いが違ったんでしょうね（笑）。

大塚　高畑さんはひたすらリアルな感じでやるんですよね。だから、高畑さんの場合は唖然とするようなことは無いですよ。宮崎さんの場合はリアルじゃなくても、アイディアで見せてしまうから。

富沢　嘘に嘘を重ねて、それらしく見せてしまう手品みたいなものですよね（笑）。納得させちゃうんだよ、観ている人に。

友永　力技ですね。

大塚　だって、機械的にもあんなに大きな飛行機の扉が突然外れたら、人が出たり入ったりは出来ないよね。

友永　あのギガントの翼の上で走り回るでしょ。初めてあれを見た時はビックリしましたね。普通だったらああいうのは成り立たないんだけど、「コナン」の世界でやっていることを、当たり前の世界として作っちゃったんだよね。それで納得させちゃうのがスゴイですよ。

──富沢さんと友永さんはどういった経緯で『未来少年コナン』に参加されることになったのですか？

大塚　この人（富沢さん）は、元々日本アニメーションにいたからね。

富沢　ホントは中島プロデューサーから「ペリーヌ物語」をやってくれって言われたんですよ。でも「コナン」が面白そうだったので相談したら、「じゃあ「コナン」やってくれ」っていうことになりました。

大塚　友永さんは日本アニメーションの下請けをやっていたオープロダクションというところの重鎮だったんだよね。

友永　重鎮というか…（笑）。当時は東映のロボットものしかやっていなかったので、長編ストーリーものもやってみたいなと思っていたんです。宮崎さんの東映時代の作品で「どうぶつ宝島」とかも好きだったので、一度くらいは一緒にやっておいた方がいいなというのがあって、当時のオープロの社長にお願いして、やらせてもらったという感じでした。宮崎さんと顔を合わせて仕事をするのは「コナン」が初めてでしたね。

竹内　オープロでも「母をたずねて三千里」とか「あらいぐまラスカル」とかやっていたじゃない？ あの時は東映班だったの？

友永　東映班でしたね。

──作業が大変だったという点で、印象に残っていることはなんですか？

富沢　僕は大体1話につき30カットくらいやっていたんですけど、ギガントのエピソードの時は、ギガントが止め（動かない）カットだから「40カットやれ」って突っ込まれましたね。ギガントに関しては、そのまま仕上げに回せるように動画として描けって言われたのも、しんどかったです。その数が多くて。ハーモニー（※1）にするところでは、動画マンの線だとタッチがフラットになるから、強弱を付けて描くように言われていたんですよ。キレイすぎる線にならないようにってことで。

友永　僕が大変だったのは、宮崎さんのレイアウトチェックを通ることですね。レイアウトって、普通は一点透視図法で描くんですけど、正攻法なやり方で描いちゃうと全然駄目というか、宮崎さんの絵コンテの雰囲気が出ないんですよ。だから、それをどうレイアウトに出すかっていうことに苦労しましたね。僕は途中から入ったんですけど、ほかの人を見たら絵コンテに十字線を描き込んで、それをレイアウト用紙に写していましたね。そうやって構図を決め込んでいました。最初の頃は僕もそれをマネして、なんとかなったという感じでした。

富沢　今の感覚でいうと、絵コンテの拡大コピーですよね。でも、当時はコピー機なんてそんなに無かったから手描きコピーだけど。

──正確すぎない絵の方がいいということでしょうか？

友永　何を優先させるかですよね。普通だったら最初にパース（遠近法・透視法）ありきですけど、宮崎さんの絵はそうでは無いんですよね。

富沢　設定ありきでも無いんだよね。部屋の中の配置でも「ちょっとこのイス邪魔だから、右へ寄せちゃおう」とか、美術設定を結構変えちゃっていたし。実写だったら撮影現場でよくやっていることを、宮崎さんはアニメーションのレイアウト上でもやっていたということですね。ギリギリでカメラが入らないから、壁に穴あけちゃえとか。

竹内　キャラクターだってそうだよね。キャラクターデザインにはこだわってなくて、コナンはどういう子どもなのかとか、構図やポーズが「これはコナンらしいポーズなのか」とか、そういうところにこだわっていた。

富沢　作画に入る前のキャラクター設定表は、あくまでもただの設計図ですよね。作業に入ってからは、作画監督の修正を見本として配っていましたよ。

友永　実際に動かし出すと、変わってくるところもあるからね。

大塚　特に宮崎さんが描くような、ちょっと変わった絵コンテだと、設計図通りじゃ済まないカットが出てくるからね。

友永　今思うと、結構とんでもない表情とかもありましたよ。ここまで崩せるんだと思うくらい。そういうことは設計図の段階ではわからないし、動かしてみないと気づかないことだからね。

竹内　今見返すとラナもいろいろな顔があって、言ってみればキャラ崩れみたいなものもあると思うんですよ。でも、こういうポーズをとっていればコナンとラナに見えるという法則があって…。つまり、大塚さんや宮崎さんがやっていたのは、キャラクターを動きとかポーズで形作ることであって、デザインじゃないんだなと。

友永　多少顔が違っていても、ちゃんとひとつのキャラクターに見えるわけだからね。大塚さんの作品でいうと「ルパン三世」もそうだから。ハードボイルドからギャグまで幅が広いけど、ひとつのキャラとして同居しているでしょ。そういうことなのかなと。

富沢　それが大塚さんのアニメーションの流れなんだよね。

友永　そう思うと、デザインそのものは多少ゆるくてもいいんじゃないかと思っちゃうけど（笑）。

──作画的に「コナン」ならではというのを感じたのは、どんなところですか？

富沢　まぁ、とにかくキャラクターの元気の良さですよね。

大塚　飛んだり走ったりしても普通のスピードじゃないし、普通の距離じゃないところも飛ぶわけだしさ。その都度「こんなポーズかな？」と、考えていた感じですかね。とにかくアクションが斬新すぎて、僕が宮崎さんから先に絵コンテを「こんな感じでどう？」って見せてもらった時とか、もうあきれちゃってね（笑）。吹き出しちゃって、何とも言えなかったなぁ。

富沢　そういうシーンを大塚さんがとてもダイナミックなポーズで描くから、『コナン』は枚数を使うんだよね。それで、よりダイナミックな動きが出たんじゃないかな。

友永　やっぱり動きの幅が大きいと、作品って豊かに見えるんですよ。そんなに枚数使わなかったとしても、そう見えると思いますね。

大塚　モーション（動き）というものにおいては、どうしても架空の動きも必要だと思うんですよ。宮崎さんはそういうのをコミカルに表現させていたと思いますね。

友永　ギガントに乗った時、バーッと髪の毛が全部上がっておでこが出るでしょ。ああいうのは思いつかなかったな。

富沢　おでこが全部出るのが新鮮なんだよね。ほかの作品には無かった表現だよ。

友永　ああいう面白いシーンがあると、すぐ自分もほかの作品でマネしてみようと思っちゃうからね。

――『コナン』はやっぱり作画枚数も多かったのでしょうか？

竹内　大体1話8000枚くらいでしたね。その当時は「世界名作劇場」が一応の目標を4000枚くらいにしていて、高畑さんは実際6000枚くらい使っていたんですよ。『コナン』はそれ以上だったから、スケジュールも当初はもっと余裕を持たせていたんですけど、放送前のストックがどんどんなくなって、最後はもうドタバタに…。

富沢　週1ペースで出来なかったと（笑）。

友永　出来ない、出来ない（笑）。

大塚　だから、僕と宮崎さんが呼ばれて、上から「なんとかしてくれ」と。「枚数を抑えてくれ」と言われてたこともあるんだけど、こちらとしては「頑張ります」としか言えないんだよな（笑）。

竹内　でも、その分キャラクターがよく走っていましたよね。歩いているところなんて、ほとんどないくらい。だから、枚数が大変なんだ（笑）。

富沢　コナンは2コマ中1（※2）で、1秒に6歩も走っていましたね。

友永　それ、すごく速いよね。

大塚　速いね～。

富沢　3コマ中1だと1秒4歩で、わりと普通じゃないですか。普通のテレビシリーズは3コマ中2だから、1秒2歩半くらいですかね。

友永　ただ枚数が多いだけに、キャラクターデザインそのものはそんなに複雑にしていなかったよね。わりとシンプルだった。

富沢　コナンはあの普段着だったからラクだったよね。あれじゃなきゃ、とてもじゃないけど動かせなかった。今の作品のようなキャラクターだったら、まず動かせない。

大塚　シャツにパンツ1枚だけっていうのがね。

富沢　やっぱりこのキャラクターは動かすことを前提に作られているんでしょうね。

竹内　でも、あの頃だって、枚数を使って動かそうっていう作品がほとんど無かったでしょ。

富沢　毎話これだけの枚数を使える会社っていうのが、当時は日本アニメーションくらいしか無かったんじゃないかな。

――宮崎さんとの打ち合わせでは、どんなやりとりをされていましたか？

大塚　内容的なところで、少しだけ文句を言ったこともあるんですよ。作品の中の人間をのこされ島の人と、ハイハーバーの人と、インダストリアの人と、それぞれ階級で分けていたんですけど、下の階級の人がどうもバカばっかりだと。でも人間社会って、最低のクラスにだって賢い人がいて、最高のクラスにも悪い奴やいい奴がいるんだって。それが宮崎さんは「僕はそんな器用なことは出来ないから、3つに分けたんだ」と。それに僕が反論したりして、そんな議論は結構しましたね。

富沢　でも、後でそういう反対意見が取り入れられたりもしていましたよね（笑）。

大塚　後で気がついてみたら、そういう意見を入れているんだよね。インダストリアの地下にルーケっていう賢い青年が出てきたりしたでしょ（笑）。宮崎さんの周りには言いたいこと言うアニメーターさんとかもいるけど、そういう人ほど結構長く使っているんだよね。だから、従われるばかりじゃなく、反撃されることが自分にとっていいことだとわかっているんですよ。特に『コナン』は「演出」っていう大きな責任を最初に背負った作品だから、いろいろと考えていたんだと思いますね。

富沢　あの当時はまだ「監督」っていう言葉が使われていなかったけど、立場的には同じですからね。

▲今回のBlu-rayメモリアルボックスのために描き下ろされたイラスト。監修は大塚康生、作画は友永和秀。最終話「大団円」の雰囲気をイメージして描かれた。

――宮崎さんのそうした作品へのこだわりは、キャラクターにも反映されていたのではないですか？

富沢　もっぱらラナにですね。

大塚　ラナだけじゃないですか？

竹内　宮崎さんの好みがわかりますけど、ラナはイメージ的には「三千里」のフィオリーナですよね。でも、フィオリーナも元のイメージは『太陽の王子 ホルスの大冒険』のヒルダでしょ。

大塚　宮崎さんは「白蛇伝」の白娘（ぱいにゃん）も、ずっと好きだったからね。

竹内　「ルパン三世 カリオストロの城」のクラリス辺りは、もう宮崎さんの好みが出ていますよね。

大塚　クラリスはそうだったね（笑）。

竹内　『コナン』の第8話では、ラナがコナンを水中で助けるキスシーンがあったじゃないですか。あそこは大塚さんが作画監修正を入れたんですか？

大塚　いや、入れてない。ラナのシーンはみんな宮崎さんが描いている。僕が描いているのは、ほとんどドタバタシーンなんですよ。ジムシーとかダイスとか悪い奴らのシーンは、宮崎さんもあまりチェックしなくて「大塚さんに任せる」って…（笑）。でも、ラナのああいうシーンは人には回さなかったね。

友永　宮崎さんは絵コンテをやりながら、レイアウトもチェックして、自分で原画も描いて修正もするって……大変ですよね（笑）。

大塚　コナンがお尻を真っ赤にするシーンとかあったじゃない？ ああいうシーンとか、宮崎さんは見てないから。「やってください。お願いします」って、僕に任せていたから、自分が見る必要なかったんだろうね。だから打ち合わせの時に、ラナのシーンかドタバタシーンがたくさんあると、ある程度自分の分担が見えてくるのね。とにかくラナは全カット宮崎さんに渡したから。

――『コナン』はNHK初のオリジナルアニメでもありましたね。

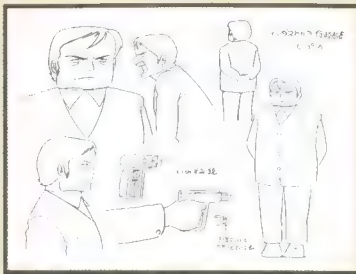
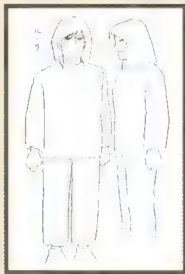
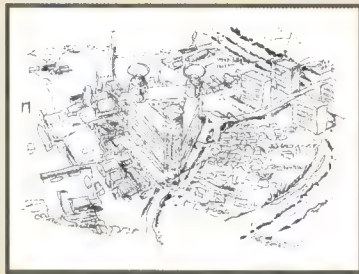
大塚　NHKさんからの要請で修正したのは、ジムシーがタバコ吸うところだけですね。

友永　タバタバでしょ。

大塚　そう、タバタバ。あれはNHKさんからすぐにクレームが入った。でも、今考えてもタバタバはやり過ぎたよね（笑）。

竹内　あの頃は再放送が結構あったから、どこかのタイミングで一度カットされたけど、カットされずに放送されたことも確かあったと思うよ。あと、企画段階で没になった案だと、モンスリーの名前が最初は「モンスキー」だったんですよ。でも、あまりにもロシアっぽいというか、当時のロシアは「ソ連」でしたけど、そういうことを考慮しての変更もありましたね。

――アイキャッチの「パタパタ」は、誰のアイディアだったんですか？

竹内　あれは宮崎さんですね。

富沢　原画は近藤（喜文）さんが描いていましたね。

竹内　NHKの放送時間に合わせて作ると、本編が長すぎるからどうしようってなった時に、パタパタとかアバンタイトル（プロローグシーン）の案が出てきたんですよ。それで宮崎さんが急遽調整して作業したという感じでした。NHKとしては、本編が長くても別に良かったんですけど。再放送時にカット出来るように…という話も出ていますけど、制作としては、現場が大変なので本編を短くしたいという気持ちもありましたね。

――皆さんが『コナン』に携わって、楽しさを感じたのはどんなところでしたか？

富沢　そもそも楽しくなきゃ出来ないですよね（笑）。

大塚　次々と出てくる宮崎さんの新しいアイディアで、今までにやらなかったことを要求されるでしょ。それが面白かったね。ギガントの構造とかも、ああいうところを普通の廊下みたいにどんどん走り回るなんて、それまでやったことが無かったんですよ。大宇宙船の中を走り回るようなもので、そんな世界をよく考えるものだなと感心していました。

富沢　いろんな要素が出てくる面白さはありましたね。あと、この作品に関われたおかげで、今もメシが食えているのかなと（笑）。

友永　いろんな処理の仕方とかも覚えたしね。水が出てきたら、どうやったらいいかとか。

竹内　加工処理も随分あったからね。あの頃はフィルムだから、二重露出（二重撮り）とか大変なんですよ。宮崎さんはそういうのを技術スタッフと相談して、ダブラシとかハーモニーとか、いろんなテクニックを駆使して作っていました。

友永　撮影とかでも、当時のカメラの性能をかなりギリギリのところまで使っていたんじゃないですか？

竹内　今の技術が無かった時代だからね。今見直しても結構びっくりで、かなりいろんなテクニックを使っていますよ。撮影をお願いしていた東京アニメーションフィルムのスタッフは、文句は言うけど、撮るのはきちっと撮ってくれたからね（笑）。僕は火曜のオンエア日には、会社の事務室で完成映像をいつも楽しみに観ていましたよ。

――『コナン』での経験が、後の仕事に影響を与えたということはありましたか？

大塚　それはあると思いますね。友永さんはそれまでどっちかって言うと荒っぽい絵を描く人だったんだけど、段々緻密になっていったのは『コナン』からですね。その前は大胆不敵なざっくりした絵を描いていましたから。

友永　そうなんですかね（笑）。確かに東映作品では、ロボットものが多かったですし。

大塚　『コナン』では非常にたくさんの人に原画を頼んだけど、友永さんのようにこの作品を糧にして、実力を鍛えていった人はあまりいなかったと思うんですよ。それだけ友永さんにとって、宮崎さんとの出会いは大きかったんじゃないかなと思うんだけど。

友永　宮崎さんと一緒にやっていて面白かったのは、レイアウトチェックの時に「ちょっとこういうの入れておきましょうか」とか、手前に機械の配線類とか足しておくと、すごく喜んでくれるんですよ。こちらがある程度、要素を膨らませたりすると結構喜んでくれたりして。そういう反応があると、やっていて面白かったですね。

大塚　いいアイディアがあると、必ず取り入れていたからね。

富沢　それは比較的ゆったり作業している頃だから出来たのかもね。第8話の頃は特にピリピリしていて「狂乱の8話」なんて言っていたけど、あの辺りからスケジュールが限界になって、早川（啓二）さんに演出として入って来てもらったんだと思う。

大塚　何しろ宮崎さんの思い入れが強くて、なかなか手を離さないんだよね。

富沢　それで次の絵コンテも進まなくなっちゃって…。あれがピークでしたね。スケジュールも厳しいから身動きがとれなくなっちゃって、原画チェックの分は大塚さんに頼むということで、宮崎さんは絵コンテや演出に集中することになったんだと思う。

大塚　それでもラナは全カット描いていましたね。

友永　レイアウトも全部チェックしていたよね？ 時には原画のアタリまで描いていたから。

――そんな宮崎さんのエネルギーが、現場の皆さんを引っ張っていったのではないでしょうか？

大塚　それに尽きますね。宮崎さんはとにかく、常人では考えつかないことを思いつく人だから。機械類でも、ギガントみたいな変わった形のものが多かったし。でも、それがなんとなく作品のキャラクターになっているんですよね。

友永　フォルムが独特ですからね。ギガントにしても、何をモチーフにしたのかと思うくらい現実にあるものではない感じで。それが不思議な魅力になっていますよね。僕は宮崎さんのレイアウトや原画とかって、結構参考にとっておきましたよ。

竹内　大塚さんがよく作業中にタップ穴を切っていたじゃないですか。原画マンから上がって来た原画を切って貼り替えて、動きを大きくするように直していたでしょ。僕は正直、最近のスタジオジブリ作品を観ると、リアルさを追求しすぎて動きが神経質になっていると思うんですよ。だから『コナン』を振り返ると、宮崎さんの発想力はもちろんあるんだけど、作画という点では大塚さんが原画の動きを大きくしたことによって、『コナン』のほうが、はつらつさがあった気がするんですよね。

――『コナン』は制作から30年以上経ちますが、作品の人気が長く続いていることについては、どんなことを感じますか？

大塚　アニメ史の中でも、珍しい面白さを持った作品じゃないですか。一貫したドラマがあるし、ちょっと人類の歴史や政治史的なものも入っているでしょ。あと、今でも通用するエネルギー問題とかも含まれているから、そういうところが普遍的で、古くならないんじゃないでしょうか。

富沢　さすがに宮崎さんも30年後のことまでは考えていなかったでしょうね。でなきゃ、「西暦2008年、人類は絶滅の危機に…」なんてやらないですよ（笑）。もっと先の時代にしておくかなと。当時はまだ30代後半だったから、30年後なんてずーっと先のことだと思っていたはずですよ。意外に早く来ちゃったけどね（笑）。

友永　あの当時はみんな、そんなことまで考えていなかったからね。日々の仕事をこなすだけで精いっぱいだったし。僕個人は自分が好きな東映風のアニメーションを、自分なりに面白く描けたらいいなと思いながら日々やっていたと、そういう感じですかね。だから『コナン』が30年、40年経っても、大勢の人に観られる作品になるなんて、想像したことも無かったですね。

――では最後に、大塚さんからBlu-ray購入者へのメッセージをお願いします。

大塚　『コナン』は宮崎駿さんが初めて監督をしたテレビシリーズですけど、それまでずっと仕事をしてきて、どんな企画を出しても通らない、自分を中心に作ることが出来なかったっていうところを、すべて吹っ切った作品だと思うんです。宮崎さんの大胆不敵な着想というか、それまでの展開を飛び越えた発想がいっぱい出てくるので、そういうところを楽しんでほしいなと思いますね。一緒に仕事をやらせてもらった僕にとっても、思い出深い作品ではあります。

〈注釈〉
※1 ハーモニー
セル画を背景のようなタッチで仕上げる（色塗りする）こと。背景を担当する美術スタッフが塗ることによって、質感を出すなどの効果がある。

※2 3コマ中(なか)1
アニメーションは通常1秒24コマで設定され、1枚の絵で何コマもたせるかによって動きの滑らかさが変わる。テレビアニメの場合は作業効率や枚数制限を考慮し、3コマか2コマで描かれることが多い。「中(なか)」とは原画と原画の間に入る動画のこと。つまり「3コマ中(なか)1」とは「1枚3コマ撮影で、動きをつなぐ動画は1枚」ということ。「2コマ中(なか)1」の方が1秒あたりの作画枚数が多くなるため、動きは滑らか、もしくはスピーディーになる。

大塚康生　Yasuo Otsuka

1931年生まれ。島根県出身。東映動画のアニメーター第一期生であり、日本のテレビアニメ草創期より活躍。宮崎駿、高畑勲と組み、数多くの作品で原画や作画監督を担当する。主な作品は「太陽の王子 ホルスの大冒険」「ルパン三世（第1シリーズ）」「パンダコパンダ」「ルパン三世 カリオストロの城」「じゃりン子チエ」など。現在は複数の養成機関で講師を務め、新人の育成にあたっている。

友永和秀　Kazuhide Tomonaga

1952年生まれ。福岡県出身。テレコム・アニメーションフィルム所属。「マジンガーZ」「宇宙戦艦ヤマト」「UFOロボ グレンダイザー」などのロボットアニメを中心に、多数の東映動画作品で原画を担当。劇場版「銀河鉄道999」の戦闘シーンや「ルパン三世 カリオストロの城」のカーチェイスをはじめ、アクションシーンに特に定評があり、映画「NEMO/ニモ」ではアニメーション監督を務めた。

富沢信雄　Nobuo Tomizawa

1951年生まれ。東京都出身。テレコム・アニメーションフィルム所属。日本アニメーションで「未来少年コナン」「赤毛のアン」の原画などを手がけたのち、テレコムへ。「ルパン三世 カリオストロの城」「じゃりン子チエ」などにも携わる。「名探偵ホームズ」以降は演出も手がけるようになり、近年は絵コンテ・演出として活躍。監督を担当した作品に「双恋」「無敵看板娘」「二十面相の娘」がある。

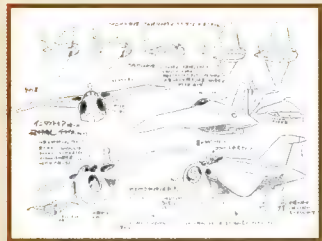
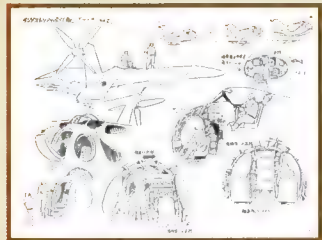
竹内孝次　Koji Takeuchi

1953年生まれ。長野県出身。テレコム・アニメーションフィルム代表取締役社長。日本アニメーションにて「世界名作劇場」シリーズをはじめ、多数の作品で制作及び制作進行を担当。テレコムに移籍後は「名探偵ホームズ」の制作、「ルパン三世 風魔一族の陰謀」「ルパン三世 くたばれ！ノストラダムス」「サイバーシックス」「無人惑星サヴァイヴ」などのプロデューサーを務める。

MECHANIC DESIGN

個性豊かなフォルムで、どこか親しみを感じさせる「コナン」の世界のメカたち。その一部を設定資料で紹介! デザインをチェックすると、いずれも様々なアイディアや遊び心が盛り込まれていることがわかる。

ファルコ

地球の大地殻変動後のインダストリアで、唯一使用可能な飛行艇。全長7.8メートル。元々は海洋調査用に使われていた。コナンに大破させられた後、武器を搭載した機体として生まれ変わる。

フライングマシン

反重力エンジンで可動する小型の飛行艇。全高4.3メートル。ボディ全体が弾力性のある強力な金属ゴムで形成され、攻撃を防御することができる。操縦はレバーのみというシンプルな設計。

ロケット

大地殻変動の時、おじいと仲間たちを乗せ、のこされ島に不時着。その後、おじいとコナンの家となった。地中に刺さったままの先端には地下水がたまり、生活用水として使用されている。

バラクーダ号

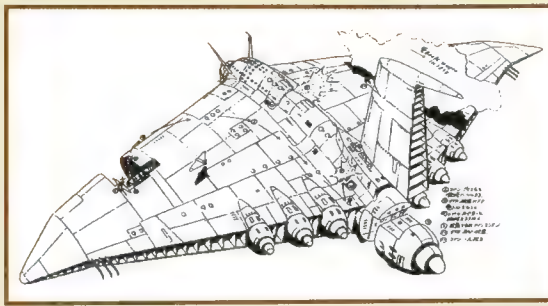
インダストリアの貿易局に所属するブリッグ型帆船。船長はダイス。全長50メートル。ロボノイド搭載。プラスチップの回収が主な目的。速力は風まかせだが、木炭ガスの使用で12ノットを発揮する。

ロボノイド

バラクーダ号に搭載された万能土木作業用ロボット。全高2メートルでパワーは10人力。胸部に夜間用ライトを装備している。ダイスは器用に操縦するが、慣れないコナンが操縦すると、まっすぐに走らせることも困難。

ギガント

インダストリアの地下に眠っていた巨大飛行兵器。全長85メートル、全幅176メートル、全高60メートル。太陽エネルギーによって稼動し、超磁力兵器やキャノン砲、レーザー砲などを搭載している。

スタッフ

原作：アレグサンダー＝ケイ（『残された人びと』より）
製作：本橋浩一
製作管理：高桑 充
企画：佐藤昭司
監督：宮崎 駿
プロデューサー：中島順三、遠藤重夫
音楽：池辺晋一郎
主題歌「今地球が目覚める」「幸せの予感」
作詞：片岡 輝　作曲：池辺晋一郎
歌：鎌田直純、山路ゆう子
演奏：コンセール・レニエ
キャラクターデザイン：宮崎 駿、大塚康生
場面設定・メカニックデザイン：宮崎 駿
作画監督：大塚康生
美術監督：山本二三
撮影監督：三沢勝治
録音監督：斯波重治
動画チェック：前田英美
動画チェック助手：大島秀範
色指定・仕上検査：保田道世
背景：アトリエ・ローク＝川本征平、阿部泰三郎、高野正道、菅原淳二
編集：瀬山武司、割田益男、上遠野英俊
撮影：東京アニメーションフィルム＝金子 仁、清水達正、小山信夫
スチール撮影：鈴木孝義
効果：イシダサウンド＝石田秀憲
整音：桑原邦男
録音制作：オムニバス・プロモーション
録音スタジオ：シネビーム・スタジオ
現像：東洋現像所
演出助手：馬場健一、鈴木孝義
制作進行：細田伸明、竹内孝次、星出和彦、内山秀二、神田善雅、照井清文
彩色：高砂芳子、中村真理、金坂さよ子、池亀麻貴子、浜下 栄、進藤薫子、
スタジオキリー＝岩切紀親、阿部順子、古林節子、米井フジノ、
田口俊夫、国井洋一、田島好永、山口雅子、鈴木登喜代、
遠間外美、泉口直子、小林悦子、町田千恵子
制作：日本アニメーション

キャスト

コナン：小原乃梨子
ラナ：信沢三恵子
ジムシー：青木和代
ダイス：永井一郎
モンスリー：吉田理保子
おじい／ラオ博士／パッチ：山内雅人
レプカ：家弓家正
ドンゴロス：神山卓三
グッチ：増岡 弘
パスコ：池田 勝
ドウケ：若本紀昭
クズウ／ルカ／オイトン：水鳥 鉄夫
テリット：納谷六朗
シャン：中村武己
メイザル：斎藤昌子
ガル：宮内幸平
サク：塩屋 翼
オーロ：石丸博也
テラ：つかせのりこ
チート／ルーケ：田中秀幸
モウ：雨森雅司
ジュン：千葉順二
ケイ：三田松五郎
エイ：村松康雄
ナレーション：伊武雅之（現：伊武雅刀）

各話スタッフ

第1話「のこされ島」
脚本：中野顕彰　絵コンテ・演出：宮崎 駿
原画：近藤喜文、川尻善昭

第2話「旅立ち」
脚本：胡桃 哲　絵コンテ・演出：宮崎 駿
原画：近藤喜文、岡迫恒弘、河内日出夫

第3話「はじめての仲間」
脚本：中野顕彰　絵コンテ：宮崎 駿、早川啓二　演出：宮崎 駿
原画：近藤喜文、篠原征子

第4話「バラクーダ号」
脚本：胡桃 哲　絵コンテ：宮崎 駿、早川啓二　演出：宮崎 駿
原画：河内日出夫、近藤喜文、篠原征子、新川信正

第5話「インダストリア」
脚本：中野顕彰　絵コンテ：奥田誠治　演出：宮崎 駿
原画：才田俊次、篠原征子、富沢信雄

第6話「ダイスの反逆」
脚本：中野顕彰　絵コンテ：奥田誠治　演出：宮崎 駿
原画：河内日出夫、近藤喜文、篠原征子、新川信正

第7話「追跡」
脚本：中野顕彰　絵コンテ：高畑 勲　演出：宮崎 駿
原画：岡田敏靖、河内日出夫、近藤喜文、篠原征子、富沢信雄

第8話「逃亡」
脚本：中野顕彰　絵コンテ：宮崎 駿、早川啓二　演出：宮崎 駿
原画：河内日出夫、篠原征子、富沢信雄、新川信正、大島秀範
〈オープロダクション〉村田耕一、才田俊次、真鍋譲二、山内昇寿郎

第9話「サルベージ船」
脚本：吉川惣司　絵コンテ：高畑 勲　演出：宮崎 駿、高畑 勲
原画　：河内日出夫、篠原征子、富沢信雄、新川信正、大島秀範
〈オープロダクション〉村田耕一、才田俊次、真鍋譲二、山内昇寿郎

第10話「ラオ博士」
脚本：吉川惣司　絵コンテ：高畑 勲　演出：宮崎 駿、高畑 勲
原画：河内日出夫、篠原征子、富沢信雄、新川信正、大島秀範
〈オープロダクション〉村田耕一、才田俊次、真鍋譲二、山内昇寿郎

第11話「脱出」
脚本：吉川惣司　絵コンテ：石黒 昇　演出：宮崎 駿、早川啓二
原画：河内日出夫、篠原征子、富沢信雄、新川信正、大島秀範
〈オープロダクション〉村田耕一、才田俊次、真鍋譲二、
山内昇寿郎、友永和秀

第12話「コアブロック」
脚本：中野顕彰　絵コンテ・演出：宮崎 駿、早川啓二
原画：河内日出夫、篠原征子、富沢信雄、新川信正、大島秀範
〈オープロダクション〉村田耕一、才田俊次、真鍋譲二、山内昇寿郎

第13話「ハイハーバー」
脚本：中野顕彰　絵コンテ：高畑 勲　演出：宮崎 駿、早川啓二
原画：河内日出夫、篠原征子、富沢信雄、新川信正、大島秀範
〈オープロダクション〉村田耕一、才田俊次、真鍋譲二、山内昇寿郎

第14話「島の一日」
脚本：中野顕彰　絵コンテ：とみの喜幸（現：富野由悠季）
演出：宮崎 駿、早川啓二
原画：河内日出夫、篠原征子、富沢信雄、新川信正、大島秀範
〈オープロダクション〉村田耕一、才田俊次、真鍋譲二、山内昇寿郎

第15話「荒地」
脚本：吉川惣司　絵コンテ・演出：宮崎 駿、早川啓二
原画：河内日出夫、篠原征子、富沢信雄、新川信正、大島秀範
〈オープロダクション〉村田耕一、才田俊次、真鍋譲二、山内昇寿郎

第16話「二人の小屋」
脚本：吉川惣司　絵コンテ：宮崎 駿　演出：宮崎 駿、早川啓二
原画：河内日出夫、篠原征子、富沢信雄、新川信正、北島信幸
〈オープロダクション〉村田耕一、才田俊次、真鍋譲二、山内昇寿郎

第17話「戦闘」
脚本：吉川惣司　絵コンテ：宮崎 駿、鈴木孝義　演出：宮崎 駿、早川啓二
原画：河内日出夫、篠原征子、富沢信雄、新川信正、北島信幸
〈オープロダクション〉村田耕一、才田俊次、山内昇寿郎、友永和秀

第18話「ガンボート」
脚本：吉川惣司　絵コンテ・演出：宮崎 駿、早川啓二
原画：河内日出夫、篠原征子、富沢信雄、大島秀範、保田夏代
〈オープロダクション〉村田耕一、才田俊次、山内昇寿郎、友永和秀

第19話「大津波」
脚本：吉川惣司　絵コンテ：宮崎 駿　演出：宮崎 駿、早川啓二
原画：河内日出夫、篠原征子、富沢信雄、新川信正、北島信幸
〈オープロダクション〉村田耕一、才田俊次、山内昇寿郎、友永和秀

第20話「再びインダストリアへ」
脚本：吉川惣司　絵コンテ：高畑 勲　演出：宮崎 駿、早川啓二
原画：河内日出夫、篠原征子、富沢信雄、新川信正、大島秀範
〈オープロダクション〉村田耕一、才田俊次、山内昇寿郎、友永和秀

第21話「地下の住民たち」
脚本：吉川惣司　絵コンテ：とみの喜幸（現：富野由悠季）
演出：宮崎 駿、早川啓二
原画：河内日出夫、篠原征子、富沢信雄、新川信正、北島信幸
〈オープロダクション〉村田耕一、才田俊次、山内昇寿郎、友永和秀

第22話「救出」
脚本：吉川惣司　絵コンテ：宮崎 駿　演出：宮崎 駿、早川啓二
原画：河内日出夫、篠原征子、富沢信雄、新川信正、北島信幸
〈オープロダクション〉村田耕一、才田俊次、山内昇寿郎、友永和秀

第23話「太陽塔」
脚本：中野顕彰　絵コンテ：宮崎 駿　演出：宮崎 駿、早川啓二
原画：河内日出夫、篠原征子、富沢信雄、新川信正、大島秀範
〈オープロダクション〉村田耕一、才田俊次、山内昇寿郎、友永和秀

第24話「ギガント」
脚本：中野顕彰　絵コンテ：宮崎 駿　演出：宮崎 駿、早川啓二
原画：河内日出夫、篠原征子、富沢信雄、新川信正、大島秀範
〈オープロダクション〉村田耕一、才田俊次、山内昇寿郎、友永和秀

第25話「インダストリアの最期」
脚本：中野顕彰　絵コンテ：宮崎 駿　演出：宮崎 駿、早川啓二
原画：河内日出夫、篠原征子、富沢信雄、新川信正、大島秀範
〈オープロダクション〉村田耕一、才田俊次、山内昇寿郎、友永和秀

第26話「大団円」
脚本：中野顕彰　絵コンテ：宮崎 駿　演出：宮崎 駿、早川啓二
原画：河内日出夫、篠原征子、富沢信雄、新川信正、大島秀範
〈オープロダクション〉村田耕一、才田俊次、山内昇寿郎、友永和秀

【イラスト制作〈BOX〉】
監修：大塚康生　原画：友永和秀
動画：伊輿木 聡／石田廣二　色彩設計：山本智子
ペイント：光石奈歩／宮崎藍子　画面処理：宮川淳子

【イラスト制作〈インナージャケット〉】
監修：大塚康生　原画：富沢信雄／横堀久雄
動画：伊輿木 聡／矢田 梓　色彩設計：山本智子
ペイント：大塚眞純／高下直子／久保沙耶香／藤原絢子／伊藤郁実
美術：新田博史

【解説書】
編集：株田 響（アイプランニング）

【パッケージデザイン】
葉山典子（Hayama Design）

【協力】
徳間書店アニメージュ編集部　日本アニメーション

未来少年
コナン
CONAN, THE BOY IN FUTURE
Blu-ray MEMORIAL BOX

未来少年コナン

CONAN, THE BOY IN FUTURE

Blu-ray MEMORIAL BOX

Blu-ray Disc™

HONNEAMISE™

BCXA-0378

CONAN, THE BOY IN FUTURE

MAIN DISC

HONNEAMISE

BCXA-0878

CONAN

THE BOY IN FUTURE

Blu-ray MEMORIAL BOX

MAIN DISC

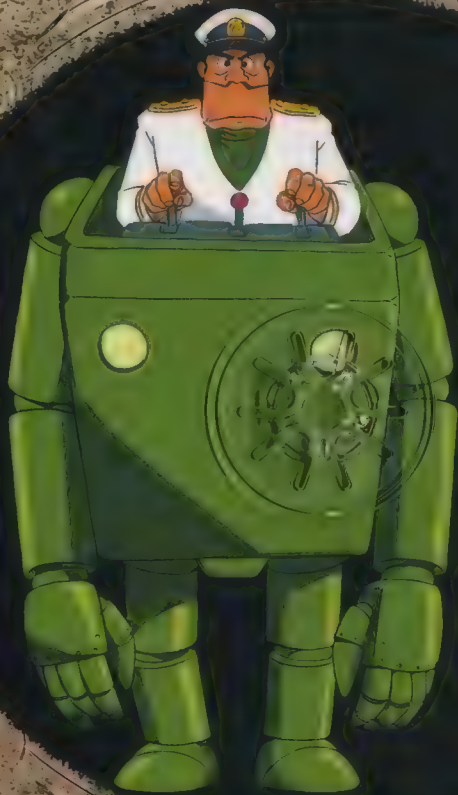
DISC 1

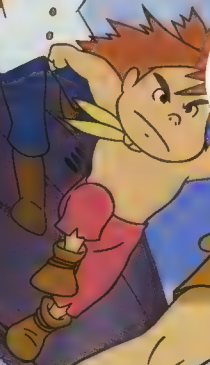
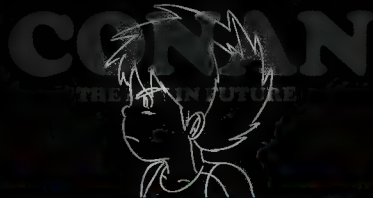
第1話「のこされ島」
第2話「旅立ち」
第3話「はじめての仲間」
第4話「バラクーダ号」
第5話「インダストリア」
第6話「ダイスの反逆」

映像特典

第1話絵コンテ付き本編再生
第1話絵コンテギャラリー（静止画）

CONAN, THE BOY IN FUTURE
Blu-ray MEMORIAL BOX

DISC 2
第 7 話「追跡」
第 8 話「逃亡」
第 9 話「サルベージ船」
第10話「ラオ博士」
第11話「脱出」
COLOR
本編752min.
映像特典31min.
LINEAR PCM (MONAURAL)
AVC
BD50G×5枚
4:3 (1080p High Definition)
複製不能
レンタル禁止

DISC 3
第12話「コアブロック」
第13話「ハイハーバー」
第14話「島の一日」
第15話「荒地」
第16話「二人の小屋」
《鑑賞上の注意》ご視聴の際は部屋を明るくし、なるべく画面より離れてご覧ください。

DISC 4
第17話「戦闘」
第18話「ガンボート」
第19話「大津波」
第20話「再びインダストリアへ」
第21話「地下の住民たち」
発売・販売元 バンダイビジュアル株式会社
Manufactured and distributed by BANDAI VISUAL CO., LTD. Made in Japan
DISC 5
第22話「救出」
第23話「太陽塔」
第24話「ギガント」
第25話「インダストリアの最期」
第26話「大団円」
映像特典
イメージボードギャラリー（静止画）
ノンテロップオープニング&エンディング
© NIPPON ANIMATION CO., LTD.

Blu-ray Disc 8枚組 ¥32,000(税抜)

BCXA-0378

オリジナル35mmネガから
新たにテレシネを行ったHDリマスター版

宮崎 駿 初監督作品

未来少年コナン

CONAN, THE BOY IN FUTURE
Blu-ray MEMORIAL BOX

〈封入特典〉

【1】解説書(24P/スタッフインタビューほかを収録)
【2】作品企画書復刻版(2種)
【3】特典Blu-ray Disc 3枚(特別収録16:9バージョン本編映像)

〈映像特典〉

【1】第1話絵コンテ付き本編再生 【2】第1話絵コンテギャラリー(静止画)
【3】ノンテロップオープニング&エンディング 【4】イメージボードギャラリー(静止画)

〈仕様〉

【1】大塚康生監修、友永和秀描き下ろしによる特製収納ボックス
【2】大塚康生監修、富沢信雄・横堀久雄作画による描き下ろし
特製インナージャケット(MAIN DISCのみ)

第1話「のこされ島」～第26話「大団円」全26話＋映像特典 収録

	COLOR	本編752min.+映像特典31min.	LINEAR PCM (MONAURAL)	AVC	BD50G×5枚	4:3〈1080p High Definition〉	複製不能	レンタル禁止
BONUS DISC	COLOR	752min.	LINEAR PCM (MONAURAL)	AVC	BD50G×3枚	16:9〈1080i High Definition〉	複製不能	レンタル禁止

発売・販売元：BANDAI VISUAL バンダイビジュアル株式会社

BCXA-0378	¥32,000（税抜）

Manufactured and distributed by BANDAI VISUAL CO., LTD. Made in Japan.

■ブルーレイディスクは映像と音声を高密度に記録したディスクです。ブルーレイディスク（BD-ROM）対応のプレーヤーで再生してください。 ■ High Definition解像度でお楽しみいただく場合は、High Definition対応機器が必要です。

※本作品は、セリフ・描写の一部に現在では不穏当とされる表現がありますが、作品の資料性及び歴史的価値を尊重し、原版のまま収録してあります。ご了承ください。

〈鑑賞上の注意〉ご視聴の際は部屋を明るくし、なるべくTV画面より離れてご覧ください。

4 934569 353788

テレビアニメーション企画案

紀元二二二二年

「未来少年コナン」

（仮題）

企画　日本アニメ企画株式会社

制作　日本アニメーション株式会社

BCXA-0378 / NOT FOR SALE

〈企　画　意　図〉

これは人類の未来を描いた〝勇気〟と〝愛情〟のサスペンスフルな物語である。

強力な科学兵器の使用により、地球の地軸が狂い、地震が起こり、大津波がおそい、地球上の殆んどの人間が死んでしまう――。

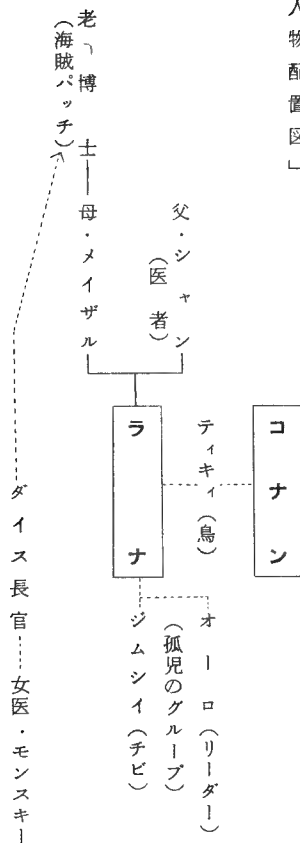
その時、生き残った僅かな人々が、如何にして、人類の生活を立て直し、生きて行くか――？

これは、一人の勇敢な少年と、一人のやさしい少女を中心に、持ち前の勇気と、微笑を誘う機智と、そして固い信頼に結ばれた友情とで――巨大な悪と戦い乍ら、人類の未来を守ろうとする、壮大な〝勇気ある人々〟の物語で、まさにアニメーションならでは描き得ない迫力に満ちた〝大人も子供も手に汗を握る〟――サスペンスドラマを作ろうとするものです。

〈原作について〉

原作「残された人々」は、アメリカの児童文学者アレグザンダー・ケイによって、一九七〇年に発表され、好評を博しているSF物語です。

SFと言っても、宇宙人や漫画的な機械文明が出てくる訳ではなく「人間」を描こうとしている異色作です。

「人物配置図」

〈地球が沈む！〉

時は――西暦二二二二年。

或る日、地球上を覆う程の閃光が、きらめいた！

人類の最終兵器とも言われていた〝磁力兵器ボルター〟が、遂に使用されたのだ！

――ために、地球の地軸は狂い、大地震が起き、大都会は崩壊し、地割れした裂け目の中に超特急列車も人間も落ちこみ、大津波がおそって、海に面した大都会や漁村を一瞬にして海底に没し去った。

まさに〝日本沈没〟どころか、地球的規模で〝大陸沈没〟が始まったのである。

○　○

その頃、地球上は巨大な二大勢力に別れていて、局地戦争に明け暮れていた。

そして、遂に一気に勝敗を決すべく〝磁力兵器ボルター〟を使用したのだ。

当時〝二十三世紀のアインシュタイン〟と言われていた世界一の老科学者ブライアック・ロー博士は、

「磁力兵器ボルターを使うと、地球は破壊される。使ってはならん！」

と、東西の両国に警告を発していた。

が、遂に狂信的な西方国の軍事長官が、引金を引かせたのだ。

——こうして、人類が二十三世紀までかかって築き上げた地球文化は、海底に没し去ったのである……。

〈物語の梗概〉

大陸沈没は、約半日の間に起こった。

その日、ブライアック・ロー博士は、娘夫婦のシャン（医者）その妻メイザル、そして孫娘のラナ（十才）と、ラナの友達コナン少年（十二才）と共に、小型ジェットコプターに乗って、空を飛んでいた。

皆で、海へ釣りに行く所だったのである。

が、一瞬にして陸地が消えてしまったので、ジェットコプターは着地することが出来ない！

勿論、地表のすべてが海に没した訳ではなく、高山の付近は沈まなかったし、また、今迄海底だった所が隆起して、新しく島や陸地になった所もある。

が、それらはずっと遠い所ばかりで、そこまで燃料がもたない。

かくて、ロー博士一家とコナン少年を乗せたジェットコプターは、燃料切れで、さかまく海中に没してしまった！

コナン少年が気付くと、見知らぬ小さな島の波打ち際に倒れていた。
彼だけは、唯一人、そこに流れついたらしい。そこは、新らしく隆起して出来た島で、一木一草もない。
勿論、生物は虫一匹いない。
青空を飛ぶ海鳥と、磯を這うカニや海中の魚だけが、生き物のすべてだった。
が、大都会が陥没したせいか、さまざまな浮遊物が波まにただよい、それが、波打ち際に漂流してくる。
例えば、さまざまな板切れ。空瓶。はては波乗りのサーフィンまである。
これらを利用して、コナンは唯一人、生きるためにロビンソン・クルーソーのような孤独な原始生活を開始する……

○　　○

一方、少女ラナと、その両親（医者の父シャン、母のメイザル）は、墜落したジェットコプターの備品の救命ゴムボートに泳ぎついて、或る陸地へ生還することが出来た。
が、そこは敵国の西方人が占領している場所で、忽ち、磁力兵器を発射した例のダイス長官の厳重な監視のもとに、新しい生活を始めることになった。

――何しろ、生存者が少いので、ダイス長官は、ラナ一家のような敵方の人間も、そこに住ませて、新しい町作りに駆り立てた。
そして、ラナの父のシャンは医者だったので、やや丁重に扱われたが、一般の東方人は奴隷の如く酷使されたのである。
が、この親子三人にとって、何よりも関心事は、祖父の老博士とコナン少年の行方だった。
ダイス長官は老博士の頭脳を新国家建設に利用しようと思い、出来る限りの情報網を利用して、懸賞金までつけて、
「ブライアック・ロー博士を探せ！」
だが、博士の姿は海に消えたのか、どうしても探し出すことが出来ない。

○　　○

一方、老博士はかねてから「人間は文質文明だけ栄えてもいかん。精神文明も伴わなければ、人類の文明はカタワになる」と主張していた。
そして、精神力――テレパシーによる通信や精神力によって物質を移動させる〃テレポーテーション〃の研究もしていた。
そして、老博士自身はかなりテレパシーやテレポーテーションを使えるようになっていた。

勿論、娘夫婦や孫娘のラナや、コナン少年にも、そう云う精神感応の訓練をさせていたが、それ迄、誰も余りうまく行かなかった。

——だが今、少女ラナは、祖父と、仲良しのコナンの身を案じた結果、二人の行方に精神を凝らすと、ラナの周囲がオーロラの如く輝き、遠くにいるコナンの姿が見えるようになった！

危機に際し、精神力がとぎすまされたのである。

これを知った時のラナの喜び！

早速、両親に知らせて、ラナは両親に見守られて、精神を統一させた。

〝おじいちゃま！　どこにいるの?!〟

〝コナン！　どこにいるの?!〟

そう念じた。すると、半裸体で魚を取っているコナンの姿が見えた！

が、老博士の姿は、どうしても浮かばない！——老博士は、死んだのか！

○　○

一方、無人島で魚を取っていたコナンは、誰かに名を呼ばれたような気がした。

その声は、ラナのように思える。

が、勿論、ラナが近くにいる筈はない。

こうして、コナンがロビンソン・クルーソーのような生活を続けていた或る日、一羽の鳥（アジサシ）が飛んできて、コナンの肩にとまった。

ふと見ると、そのアジサシは、ラナが可愛がって〝ティキィ〟と名付けていた鳥のようである。

が、決定的な証拠はない。

だが、その足に、金髪が一本、巻きつけてあった——ラナの金髪だ！

ラナは生きている！　そう思ったコナンは、自分の黒い髪を一本、替りに結びつけてティキィを放してやった。

勿論、ティキィはラナが放してよこしたもので、

「ティキィ、コナンの所へ飛んで行くのよ！……」

と、心の中で念じ乍ら、ラナが飛ばしたのである。

——ラナが生きている！

この喜びは、孤独なコナンを狂喜させた。

○　○

生きる張り合いが出来たそんな或る日、沖合を一そうの船が通った。

助かった！——コナンが夢中で焚き火をして煙り信号を送った。

船は、近づいてくる。助かったのだ！
と、思ったのも束の間、船のへさきにひるがえる三角旗は、敵方の西方人の物だ！
そして、その船は新しく隆起した陸地や、生存者を集めて「奴隷の数を増やす」ために、調査にきた船だった。
――こうして、コナンは中年の女医ドクター・モンスキーに捕われて、無人島から連れ去られる……。
ドクター・モンスキーは分らず屋の意地の悪い女医だった。

○　○

コナンが連れてこられた所は、ラナたちが住む新しい町とは全然離れた大きな陸地にある別の新しい町だった。
ダイス長官だけは、その町にも指導にやってくる。
そして、奴隷少年のコナンが、ブライアック・ロー博士と共に行方をくらました指名手配の一人だと気付き、コナンを牢に入れて、水も食事も与えずに、老博士の居どころを尋問した。
勿論、知らないのだから答えようがない。
そして、それを認めたダイス長官は、こらしめのためにコナンを〝海賊パッチ〟と云うニックネ

ームで、その町一番の乱暴者の船造りの老人に使役奴隷とし預けようとする。
〝海賊パッチ〟は片目に黒い眼帯をかけ、ヒゲもじゃで、太っていて大酒飲みで、誰よりも喧嘩好きだった。
――そんな鼻つまみ者が、船造りの仕事を委せられていたのは、他に造船技術者がいなかったからである。
コナンは、牢番から「パッチの奴隷にされるくらいなら、牢に入ってた方がましだぜ、エヘヘ」と、おどかされた。
そして、コナンが海賊パッチの使用人にされると、聞きしにまさるひどい扱いを受けた。
が、不思議なことに、どこからか、
〝コナン、希望を持て！　お前は生きのびて、いろいろなことを学ばなければならない。そのうちに、他の人たちがお前の助けを必要とする時がくるのだ〟
と云う声が聞えてくる。
然し、周囲には誰もいないのだ……。

○　○

その晩、くたくたに疲れ果てたコナンが、ぐっすり寝ていると、口を手でふさぐ者がいる。目を

覚すと、海賊パッチが恐ろしい顔で、コナンの口をふさいでいるのだ。

殺される！………そう感じたコナンは、せめてもの抵抗をしようとした。

が、パッチはニッコリ笑って、眼帯を外した――海賊パッチこそ、ブライアック・ロー博士の、敵をあざむく変装だったのである。

博士は生きていた！　コナンは嬉し涙で博士に抱きついた。

――こうして、敵の目をあざむくために海賊パッチとして、コナンを手ひどく扱う毎日の生活をくり返し乍ら、博士とコナンは脱出の用意を着々と整えていた………

この脱出作戦用の最大のアイデアは、海賊パッチがダイス長官の命令で作っている、およそ役に立ちそうもないボート（博士はダイス長官のために、わざわざ役に立たないようなボートを設計しているのだ）があるが、実は、これは二台を一台に連結すると素晴しいボートになる。

○　○

一方、少女ラナと医者の両親たちは、圧迫にもめげず、新しい町作りに働いて、人のために役に立とうとしている。

またラナは、飛んできたティキィの足にコナンの髪の毛が結びつけられているので、コナンの生存を知り、彼との連絡を取ろうとして、テレパシーの訓練に励む。

また一方、この新しい町には、今回の災害で孤児になった少年少女が、生きるために大人を相手にしてグループを作っている。

（こう云う子供を面倒見きれないのも、ダイス長官の非人道的な政治のせいである）

この孤児グループのリーダーが乱暴者のオーロ少年で、一番チビのジムシイ（五才）はラナの仲良しである。

そして、この孤児グループがダイス長官の軍隊に対して、ゲリラ的なレジスタンスを行い、ラナ一家はこの子供たちをかくまったり食事を与えたりするので、長官に睨まれたり家宅捜索を受けたり、ハラハラさせるサスペンスをくり返す………

○　○

また一方、海賊パッチ（老博士）とコナンは見事に例のボートで脱出する。

が、長官の一味に追跡され、決死的な逃走と追跡が海に、山に、展開される。

○　○

やがて、博士とコナンはやっとラナ一家と再会し、喜こびの涙にむせぶ。

勿論、長官一派の追跡の手が、伸びてくるのだが……

その頃、博士は、地軸のゆがみを計算し、もう一度大津波と地震がくる――と予告する。

そして、これを人類すべてに通告して、高い所へ避難させようと考える。
だが、そのためには海賊パッチの仮面をぬぎ捨てて、長官一派の前に、ブライアック・ロー博士として登場しなければならない。
これは、わざわざ逮捕されに行くようなもので、極めて危険である。
が、老博士は人類を救うために、あえて仮面を捨てて長官の前に名乗り出る。
そして、案の定、捕まってしまう。
おまけに、長官は博士の忠告を、云い逃れの出まかせと思い、信じない。
やがて、長官は自分の命令を聞かない老博士を、見せしめのために死刑にしようとする。
そして、老博士を十字架にかけた時——大地震が再発!!!
そして、大津波!
だが、コナンとラナと、例の孤児たちグループが、あらかじめ用意しておいたルートにより、老博士も、そして、多くの人々が、おまけに、ダイス長官や女医モンスキーさえも、九死に一生を得て、助けられる。
こうして、大津波と地震がおさまった時、今や心を入れ替えたダイス長官を始め、今度こそ、一同が力を合わせて、新しい世界を作るために、雄々しく手をつないで立上ったのである。

その頭上を、ティキィが嬉しそうに飛んでいた……

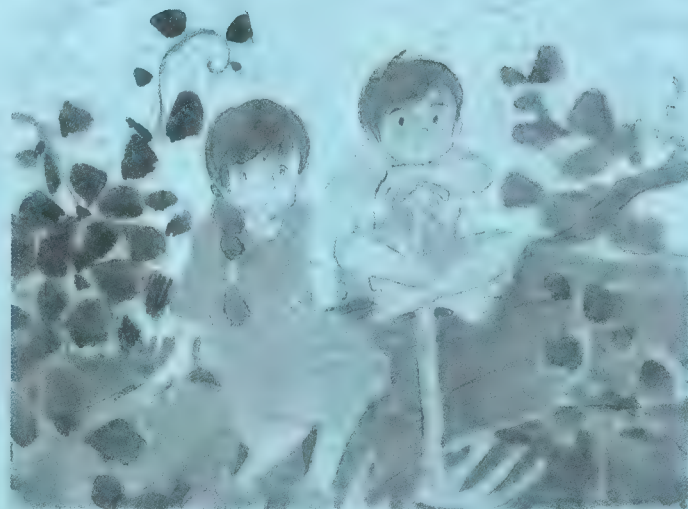
「未来少年コナン」作品企画書復刻版の制作に関して

本冊子は「未来少年コナン」の制作に際して作られた企画書を縮刷し、復刻したものです。
キャラクター名など本編とは異なりますが、原文のままの表記となっております。
また、旧字体など解読が難しい箇所がございますが、製作当時の資料性を尊重し、あえて
そのままの形で収録しております。予めご了承ください。

日本アニメーション株式会社

BCXA-0378 / NOT FOR SALE

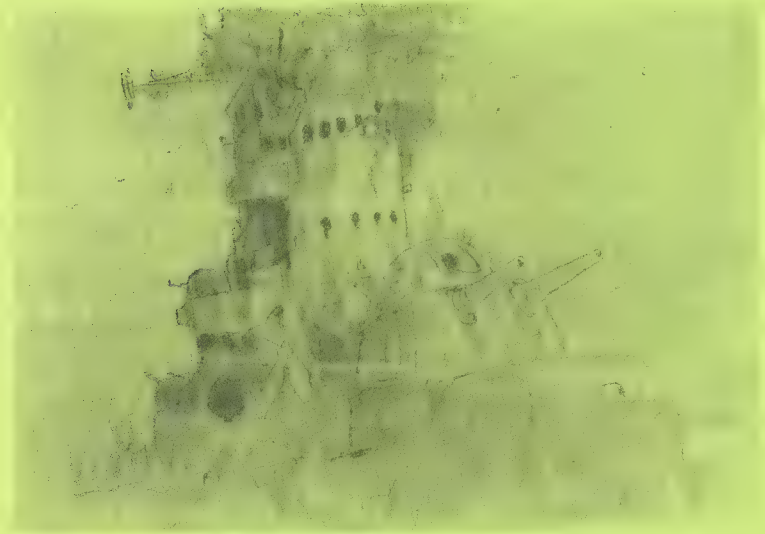
テレビアニメーション企画案

未来少年 コナンとラナ

企画 制作　日本アニメーション株式会社

題　名	「未来少年 コナンとラナ」
原　作	アレクサンダー・ケイ
種　類	S・F冒険活劇
形　式	カラー・アニメーション30分26回連続
対　象	幼児・小学生中心とした家族全般
制　作	日本アニメーション株式会社

「未来少年コナン」作品企画書復刻版の制作に関して

本冊子は「未来少年コナン」の制作に際して作られた企画書を縮刷し、復刻したものです。
キャラクター名など本編とは異なりますが、原文のままの表記となっております。
また、旧字体など解読が難しい箇所がございますが、製作当時の資料性を尊重し、あえてそのままの形で収録しております。予めご了承ください。

〈企　画　意　図〉

これは人類の未来を描いたサスペンスフルな物語である。

強力な科学兵器の使用により，地球の地軸が狂い，地震が起こり，大津波がおそい，地球上の殆んどの人間が死んでしまう——。

その時，生き残った僅かな人々が，如何にして，人類の生活を立て直し，生きて行くか——？

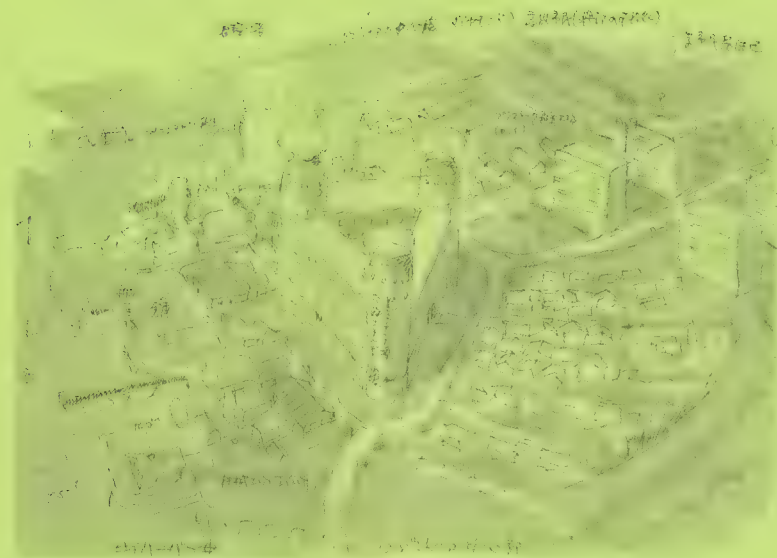
これは，一人の勇敢な少年と，一人のやさしい少女を中心に，持ち前の勇気と，微笑を誘う機智と，そして固い信頼に結ばれた友情とで——巨大な悪と戦い乍ら，人類の未来を守ろうとする，壮大な“勇気ある人人”の物語で，まさにアニメーションならでは描き得ない迫力に満ちた“大人も子供も手に汗を握る”——サスペンスドラマを作ろうとするものです。

〈原 作 に つ い て〉

原作「残された人々」は，アメリカの児童文学者アレクサンダー・ケイにより，1970年に発表され，好評を博している。

ケイの作品には，大学の英語の教科書に使われているほどの名作があり，彼の作品の特長は「人類の未来はどうなるか?!」と云う大テーマを，スチーブンソンの「宝島」の如き派手な活劇物語のエンターティンメントとして，発表している点にあります。

この「未来少年コナン」も，まさに，そう云った典型と云えます。

〈物　語　の　設　定〉

終末后20年より始まる。大陸はほとんど消滅し，わずかな島々のみが残されている。地軸は移動し，地磁気は狂っている。大型哺乳類あるいは，陸上の動物の多くの種が絶滅したが，魚類・昆虫類はかえって繁殖している。植物群も急速によみがえりつつある。わずかに生き残った人間たちは，残された陸地に各々孤立して生存しているが決して多くはない。文化程度もまちまちである。

この物語の舞台となる地域は，地球のほんの一角であり，距離はそう離れていないが，連絡手段の喪失によって，はるかに，ひきはなされている。

電離層の変化，その他によって無線活動は不可能。海流地形の変化と地磁気の狂いで，航海術は原始状態にひきもどされている。

○　インダストリアについて

生き残ったコンビナート。そのプラントのほとんどが大変動で崩壊したが，食糧・プラスチックプラントのみが生き残って活動している。その中心の動力源であるべき太陽エネルギーユニットは，エネルギー波を送っているはずの太陽エネルギー集中衛生の位置が変ってしまった為に死んでいる。現在，コンビナートを支えているエネルギーは，燃料のつきかけた補助原子炉であり，資源は細々と汲み上げられている石油である。コンビナートの技術者，作業員の生存者を中心にインダストリアは食糧プラスチックプラントのみに頼って生きてきた。

彼等は不変動を受け入れようとはしない，自然は彼等にとって不吉な敵なのである。

彼等は必然的に保守的であり，現状維持に追われている。しかも彼等は，群としての増殖能力を喪っている。インダストリアの置かれた位置（地域）は，不毛な砂漠，生命の少い海，不順な気候等，環境が悪く，しかも，合成食糧による影響，心理的打撃，高齢化等が原因となっている。彼等は技術を伝承し，コンビナートを動かす労働力の確保の為に，わずか2隻の船（内1隻がバラクーダ号）で周辺の島々を探険し，人間を集め，資源を収奪している。彼等は，文明の唯一の継承者であると自負しており，その手段は強圧的且一方的である。

インダストリアは，正に危機に直面しているエネルギー資源の涸渇が数年後に迫っている。そこに，彼等が，必死でロー博士の行方を探す理由がある。

○　ハイハーバーとロー博士

ハイハーバーは，大陸の一部が，そのまま島となって残っている地域にある。そこでは，沈降のスピードがおだやかであった為に，破壊も少なかったのだ。

ロー博士は，大変動の時期をフライマシンできりぬけ，以後，ハイハーバーを根拠地として，周囲の島々から生存者を集め，新しい自然に適応した農業漁業共同体の建設を指導して来た。

ラナ，メイザル，シャンは，博士の一族として協力していた。

ハイハーバーの人たちは大変動を受け入れようと努力している。生存者発見の努力をかさね，外界との連絡を探りつづけていた博士は，やがて生き残ったコンビナート「インダストリア」を発見し連絡をとった。

新紀元19年のことである。

ロー博士とインダストリア指導者とは，人類社会再建の方途をめぐって激論，まっこうから対立した。同時にインダストリア側は，ロー博士が，かつての太陽エネルギープラント建設の指導科学者の一人であることを知っていて，方位不明のままの太陽エネルギー集中衛生の位置を調査するよう強要した。博士は協力を拒み，捕われたが，やがて脱出。しかし，ハイハーバーにも帰らぬまま行方不明となった。インダストリアは，博士より奪ったフライマシーンでハイハーバーの発見に成功し，バラクーダ号を派遣，博士の行方を知っている者として，ラナをさらい，インダストリアに連行しようとした。

○　インダストリア植民地

コンビナートから，わずかに離れた地点にひらかれた開拓地，インダストリアのある島では，この場所のみに植物が生存している為に，農業開発計画が建てられ，人間が送り込まれている。自然環境はきびしく，特に表土が流されている土地とあって計画は一向に進んでいない。良質の労働力は，コンビナートの維持の方にまわされる為に，劣等市民の捨て場の感さえある。食糧の自給は勿論不可能でバラクーダ号の運ぶ合成食糧にたよっているが，艦長バルバロッサには，それはまったく無駄な事としかおもえない。ロー博士は，この植民地にもぐり込み，パッチと名をかえて，ハイハーバーへの脱出の機会をうかがっている。

○　コナンの生まれた島

大変動の時，地球を脱出しようとして失敗した宇宙船が不時着。十数人の乗組員がここで生活をはじめた。不毛の島にも，やがて植物が繁り，岸辺は，魚の群でおおわれるようになったが，苦しい生活に人々は早く老い，次々と死んでいった。

コナンは，この島で生まれ育った唯一の子供であり，おじいさんは乗組員生き残りの最後の一人である。コナンの両親はすでに死んでいる。コナンにとって，大変動後の世界はまったく当然の世界であり，自分の世界そのものである。

〈主　要　人　物〉

コ　ナ　ン（主人公　12才くらいの少年）

大変動の際，地球を脱出しようとして失敗したロケットの乗組員を両親にもつ，孤島で生まれ育った，明るい生命力のかたまりの様な少年。頭は悪くないが，いささか直情的，オッチョコチョイな面もある。しかし，極めて素直な心の持主。

育ての親の死で，ひとり島にとり残され，仲間を探しに出発する。

そしてラナをとおして次第に成長していく。

ラ　　ナ（ヒロイン　コナンと同年令の少女）

心のやさしい美しい少女。

余りにも純粋な心を持ち，敵側の人間ですらも傷ついていれば抛って置けない。

その純粋さが，テレパシーを生み，次第に精神感応が冴えて行き，テレパシーで交信出来るようになる。

小動物に対しても愛情をそそぎ，文質的に極めて貧しい生活下に於いても，自分の食料をさいて小動物に与えたりする。

その結果が，鳥のティキィのように，彼女の心を汲み取って，伝書鳩の如き働きをしてくれるような「小さな仲間」を生むことになる。

海賊パッチ（60才くらい）

この物語の，大人側の主人公。

見るからに荒々しい，絵にかいたような海賊スタイルの爺さん。

——が，実は，これは世をしのぶ仮りの姿で，本当は世界的な科学

者のブライアック・ロー博士である。

ヒットラーにも相当する敵の司令官は，草の根を分けてもロー博士を捕えようとしている。理由は，破壊された文明社会を再建するために，博士の頭脳を必要とするからである。

この探索の目を逃れるために，博士は別人の如き老海賊のような姿で，平然と人々の前に姿をさらしている。

そして，ひそかにレジスタンスの中心人物になっているのだ。

表面は，余りにも乱暴な海賊のキャプテンの如き行動と身なりで押し通し，実はやさしいユーモアのある大インテリなのである——少女ラナの祖父にあたる。

テ ィ キ ィ

アジサシと云う鳥である。

ラナに可愛がられ，ラナの心を読めるようになり，遠く離れた場所にいるコナンとラナのために，伝書鳩の如き働きをする。

ダイス長官（50才）

ヒットラーの如き敵側の大ボス。

地球征覇を企らみ，究極兵器を使って文明を破壊しておき乍ら，僅かに生き残った人類をもう一度支配しようとする。

ねちねちと，しつっこい狂暴さを持った悪の代表。

シ ャ ン（35才）

医者。ラナの父。

医者なるが故に，敵のダイス長官一派からも，やや尊重される。

医者としては敵も味方もなく，人々を助けるが，正義感だけは捨てない。

医者として，敵方の司令部に出入り出来る唯一の人物なので，ひそかに司令部内の情報を探ったり，貴重な医薬品をこっそりちょろまかしたりする。が，生来やさしい人物なので，その都度，冷や汗をかき通しである。

たくまずして三枚目的なところがある。

メ イ ザ ル（30才）

シャンの妻。ラナの母。

そしてロー博士の娘。

しっかり者で，くじけようとする夫を助け，娘のラナと共に，父のロー博士の行方を探し乍ら，レジスタンス運動を続ける。

オ ー ロ（15才）

孤児グループのリーダー。

大人の戦争により，孤児が沢山出来た。その孤児たちのグループのリーダーになる，やや狂暴な少年。

だが，心のやさしいラナの慰めにより，彼の心は破壊的な方向へ突っ走ることが防がれる。

ラナの一家は，オーロたちをかくまったり食料を与えたり，親身も及ばない面倒を見る。そのために，ダイス長官一派の警察から追求されて，子供たちをかくまい通すために，いつもハラハラドキドキの連続である。

ジムシイ（5才の少年）

孤児グループの一番のチビ。

無邪気な子供で，漫画的なギャグで長官一派の警察をやっつける。

女医・モンスキー（35才）

長官一派の幹部の一人。

コナンを逮捕して，この少年の口からロー博士の行方を探り出そうと努力する。

男性的な荒々しさでコナンをいじめたりするが，最後にはコナンと海賊パッチの味方になる。

〈物語の発端〉

大変動と脱出に失敗した宇宙船のプロローグ。

20年後の島の日常から始まる。

年代記をつけているおじい，漁に行ったコナンは大きな鱶をしとめて帰り，まとわりつくアジサシに導かれて，漂着した少女を見つける。

他にも人間が生きていた！ と喜びのおじい，びっくりしているコナン，少女の名はラナ。

翌朝，コナンとラナが話をしていると突然島の上空をよぎる，大きな鳥，飛行艇。

「インダストリア！」と，顔色をかえるラナ，かくれる二人。
おじいの処へおもむくモンスキー一等市民と艇員３名。
貿易船から逃げ出したラナを探しているのである。
はじめは歓迎しようとしたおじいも，銃や，艇員の言動に激昂。
「まだ，そんな事をやっているのか！ 出て行け！」

様子をうかがいに来たコナンを見つけたモンスキー達は，コナンを捕えて，インダストリアに連行しようとする。おじいは，古い宇宙船の計器で作った小型のバスカ砲で追い払う。が威嚇で発射したとたん暴発しておじいはたおれる。

とび出した艇員たちはラナとはち合せしてラナは捕えられる。
そのまま飛行艇に連行される。コナンは追う。飛行艇は滑水をはじめる。
翼にとびつくコナン，コナンを翼にのせたまま飛行艇は離水する。

飛行艇上の斗い，ふりおとそうとするパイロット，銛を投げつけるコナン，銛コクピットをつらぬき，操縦を誤まって，傾むく飛行艇，コナ

ンは海上へ落下して行く。

　ラナを乗せたまま飛び去る飛行艇，海面に浮き上り，くやしげに見送るコナン。

　アジサシのキィティがまいおりて来る。

　「あとをつけろ！　キィティ」

言葉が通じたのかどうか，飛行艇を追って，かなたへ飛び去るアジサシ。

家にもどるコナン，おじいは自分で手当してベッドでねている。

コナンとおじいの別れ，

「さがせ，コナン，人間をさがしに行け，地球には，まだこりずに力で他人を支配しようとしている連中がいる。やつらと斗い共にくらせる仲間を探すんだ」

おじい死ぬ。

コナンの悲しみ（古代人の悲しみのように大きく）存分に泣いたあと，コナンはおじいの墓をたてる。

　翌日よりコナンの船づくりがはじまる。

ロケットの燃料タンクを使い，木で補強し，宇宙船の内張りで帆をつくる。

海に浮べたらひっくりかえってやりなおし，帆に風をうけたとたん逆もどりしたり，補強しすぎて進水出来なかったりの試行錯誤を行う。会話も一人で二人分やる。

　そしてついに出発の日，飛行艇の飛び去った方向めざして，一人ラナを想い航海をつづけるコナン。